PS4专辑

VOL.2

PS4 SPECIAL

五花八门

www.i5h8m.com

《游戏机实用技术》隆重呈献
《初音未来 歌姬计划 F2》视频黄金眼!
请访问以下地址或使用二维码进行观赏
http://www.tudou.com/programs/view/JX0tTymzDkk

《游戏机实用技术》隆重呈现
潜龙谍影V 原爆点
全中文剧情视频!
请访问以下地址或使用二维码进行观赏
http://www.tudou.com/programs/view/W1nfcB1WIdM
METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

CONTENTS 目录

责任编辑：朱维怡　封面设计：anubis

情报整合

002 PS4 新闻中心
006 PS4 新作发售表

独家特企

007 攀越世界之巅 顽皮狗 30 周年纪念
020 墨菲斯计划：“梦”想成“真”

新作前瞻

024 教团 1886
026 光之子
028 德军总部 新秩序

攻略宝典

030 潜龙谍影 原爆点
041 无名英雄 再来者
061 乐高 霍比特人
089 出击飞龙
101 如龙 维新
158 神偷
190 自然法则

下载佳作

205 OUTLAST
220 饥荒游戏
224 光盘介绍

攀越世界之巅 顽皮狗 30 周年纪念 007

030 潜龙谍影 原爆点

出击飞龙 089

101 如龙 维新

神偷 158

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PS4 专辑》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PS4 专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PS4 专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PS4 专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PS4 专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PS4 专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PS4 专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn

PLAYSTATION 4 PS4新闻中心 NEWS CENTER

新闻聚焦 NEWS FOCUS

PS4日本发售，两天销售超32万台

2月22日，PS4终于在日本发售。在日本发售之前，PS4就获得了爆发性的销售热潮，除日本地区之外两个半月就销售了530万台。而这样的销售热潮也延续到了日本。SCE官方在东京银座索尼大厦举办了官方午夜首发活动，SCE总裁兼CEO Andrew House、全球工作室总裁吉田修平、SCEJA总裁河野弘出席了首发活动。作为嘉宾登台的还有“《MGS》系列”制作人小岛秀夫、Square Enix的桥本真司和吉田直树，以及“《如龙》系列”制作人名越稔洋。排在队伍最前面，第一位获得PS4的玩家，得到了河野弘与小岛秀夫的亲笔签名。

除了索尼大厦的官方首发仪式外，SCE的几位高层还兵分几路，在东京各大主要游戏店参加了首发仪式。由于天气寒冷加上网络预订方式的流行，和PS3首发情况相比，现场排队的人数并不算多。

虽然现场销售情况不温不火，但是PS4的销售情况非常理想。PS4在两天的时间内就卖出了32万2083台，其中不含PS Camera的版本卖出19万1374台，带有PS Camera的版本卖出13万709台。从数据上可以看出带有PS Camera的销售情况非常理想，这有可能是因为《游戏空间》和日本人所钟爱的生放送方式所带来的积极影响。

同时发售的软件中，排在第一位的是《KNACK》，由于在初回生产版中捆绑销售，所以这个数量和PS4版的销售数量一致。而通过这样的方式，《KNACK》得以在PS4玩家中普及，今后的续作表现让人期待。排在第二名的是《如龙 维新》，由于PS3版本已经先行发售，持有PS3版本的玩家能够以低价的方式入手PS4版，因此实际入手的玩家会比数字上更多一些。

同时发售的软件排名		
1	KNACK	322083套
2	如龙 维新	73086套
3	杀戮地带 暗影坠落	25978套

PS4系统更新，强化分享功能

SCE在2014年4月17日公布了即将推出的PS4新系统(v1.70)的详细消息。在本次升级中，将更进一步强化PS4的分享功能，支持玩家在Ustream和Twitch中发布高清游戏影像并且支持线上服务的影片储存功能。此外，PS4将推出新的应用程序“SHAREfactory”，为玩家储存在PS4的影像中加入文字、图案或变更影片的音乐和背景，加入自己的个性风格。系统软件更新v1.70的主要更新功能如下：

更新内容	更新说明
即时转播	在Ustream和Twitch即时转播的画质选项中加入“最高(HD)”选项。可储存经线上服务即时转播的内容。
SHAREfactory	主页画面上新增“SHAREfactory”的下载链接，该应用程序可以让玩家为储存在PS4的影像中加入文字、图案或变更影片的音乐和背景。下载及安装后，“SHAREfactory”会以应用程序的形式显示在主页上。
设定	玩家可以关掉HDCP，经由HDMI截取游戏内容。
PSN	PS4内的PSN将可预订游戏。玩家可以把预订了的游戏自动下载至“常用PS4”，系统同时会进行倒数，显示距离发售当日进行下载、完成安装及开始游戏的剩余时间。
遥控游玩	安装同日推出的最新PSV TV系统软件更新后，玩家便可通过PSV TV遥控游玩PS4。

PS4终极现实体验！索尼公布“墨菲斯计划”VR眼镜

2014 游戏开发者大会于 3 月 17 至 21 日期间在旧金山举办。今年 GDC 的最大热点，就是 SCE 全球工作室总裁吉田修平的基调演讲，其主题是“推动游戏产业向前发展”。在展会开幕之前，就已被确认 SCE 会公布其头戴式虚拟现实眼镜。在演讲中，吉田修平展示了“墨菲斯计划（Project Morpheus）”，这款头戴式虚拟现实显示器是专门为 PS4 量身定制的，目前展出的只是展示用样品，今后会持续进行改良。

所谓的“墨菲斯”并非电影《黑客帝国》的经典角色，而是希腊神话中的睡梦之神。目前“墨菲斯计划”的样品主要性能指标为：1080p 解析度、可视角度超过 90 度、头部动作跟踪速度 100HZ、支持前倾动作预测，戴眼镜人士也可方便佩戴。

毫无疑问，“墨菲斯计划”将会与近来声名大噪的 Oculus Rift 正面竞争。吉田修平表示索尼非常尊敬对手做出的成就，同时也恭喜 Valve 在虚拟现实领域取得的成果。SCE 研发部的 Richard Marks（EyeToy 之父）表示，虚拟现实将成为首选媒介，今后将超出游戏范畴，拓展到其他领域。索尼也已经与 NASA 合作，正在制作一个 DEMO，让玩家能够亲身体验站在火星表面的感觉。

Marks 说，如果“墨菲斯计划”想成功，就要足够简单易用。他构想的未来是能把装备放在咖啡桌上，随时拿起来戴在头上，马上就进入到 VR 模式。“墨菲斯计划”佩戴起来也将十分舒适，甚至能够根据佩戴者的头型自动调整。SCE 研发工程师 Anton Mikhailov 还谈到了 VR 相关的晕眩问题，他表示设计 VR 体验时，充分考虑头部动作是重要法则，要降低延迟、提高帧率、精确校准。他还特别指出，VR 在多人游戏方面“非常酷”。

在 GDC 现场，索尼也提供了“墨菲斯计划”的一些 DEMO，包括一个特别制作的《神偷》VR 版，还有 SCE 伦敦工作室制作的“The Deep”专用 DEMO，以及 VR 游戏《The Castle》和《EVE Valkyrie》。“墨菲斯计划”的首批合作伙伴包括 Epic Games、Unity、Crytek、Autodesk 等。索尼的 VR 技术开发至今已有三年多的时间，SCE Santa Monica 工作室也参与研发，做了多个技术演示 DEMO，其中一个 DEMO 能让体验者变成《战神》的奎托斯。

“墨菲斯计划”使用了惯性感应器，并配合 PS Camera 摄像头，精确侦测头部倾斜与动作，这样虚拟世界的图像就能随着头部的转动而同步移动。而且它还可以与 PS Move 手柄搭配使用，玩家会看到握在手中的 MOVE 变成剑或者其他道具，在“墨菲斯计划”的画面中也能看到自己的手，只不过可能已经变成某个身穿盔甲的战士的手。

“墨菲斯计划”还应用了 SCE 自主研发的 3D 音频技术，除了普通环绕立体声的前后左右音源之外，它还能让玩家听到来自上方和下方的声音，实现真正的全 3D 环绕。比如你会听到头顶上直升机的轰鸣，或者楼下有人爬楼梯上来的脚步声。而且声音的位置会随着玩家头部的移动而变化，实现极其真实的声音方位感，创造出极为真实的声音环境。

由于“墨菲斯计划”是为 PS4 开发的，游戏开发商可以为他们的 PS4 游戏增添相应的功能支持。“墨菲斯”专用软件开发工具包已经在开发中。

■《EVE Valkyrie》提供的现场体验。

GDC官方大奖揭晓，《最后生还者》胜出

3 月 19 日，GDC 的官方奖项“游戏开发者选择奖”举办了颁奖礼，今年是该奖项的第 14 届。通过全球 2200 多名游戏开发者们的投票评选，最终顽皮狗的《最后生还者》成为最大赢家。Irrational Games 的《生化奇兵 无限》也获得两项大奖。而此前呼声极高的《GTA V》仅获得最佳技术奖。今年的 GDC 终身成就奖得主是 PlayStation 之父久多良木健，早已退休的他这次也来到现场领取了奖杯。本届“游戏开发者选择奖”获奖名单如下：

年度最佳游戏大奖：最后生还者
最佳叙事：最后生还者
最佳视觉艺术：生化奇兵 无限
最佳技术：横行霸道 V
最佳游戏设计：最后生还者
最佳掌机 / 移动游戏：塞尔达传说 众神的三角力量 2
最佳音乐：生化奇兵 无限
最佳下载游戏：请出示护照（Papers, Please）
创新奖：请出示护照（Papers, Please）
终身成就奖：久多良木健

SCE爆发离职潮，涉及多名重量级制作人

在SCEA总裁Jack Tretton离去之后，SCE旗下各大游戏工作室陆续有重量级人物离职。

近期《无名英雄 再来者》发售后，主策划Jaime Griesemer在自己的推特上宣布离职。在加入Sucker Punch之前，Jaime曾在Bungie工作了12年，参与了从《光环》到《宿命》的Bungie全部游戏项目。

3月19日，《战神Ⅲ》制作人Stig Asmussen也宣布将离开SCE Santa Monica工作室。作为“《战神》系列”的核心人物之一，Stig Asmussen于2003年加入SCE Santa Monica，参与了《战神》一到三代的开发，不过并未参与《战神 超凡》。此前有报道说他主导了SCE Santa Monica的一款原创新作，但该作于上个月被SCE取消，并进行裁员。

3月27日，SCE Santa Monica的高级游戏设计师Seth Killian也通过推特宣布其已离职。他表示去年12月就已决定要走，他的离去不会影响SCE Santa Monica正在开发的游戏，这款有他参与的新作可能很快就会公开。Seth Killian于2012年从Capcom跳槽到SCE，参与开发了《PS全明星大乱斗》等游戏。

《驾驶俱乐部》制作人Col Rodgers也表示他已经离开了SCE旗下的Evolution工作室，现在他成立了独立工作室Big Red Switch Games。Col表示，他的离职与最近《驾驶俱乐部》的延期与裁员无关，完全是个人决定。

3月28日，PS4《未知海域》新作导演Justin Richmond宣布离职，新东家是《英雄联盟》开发商Riot。SCE发表官方声明称《未知海域》的开发不受影响，但对于最近一连串的人事异动并未说明原因。

劲作直击 NEWS DIRECT

《最后生还者》中文版夏季登陆PS4

PlayStation官方微博日前确认，《最后生还者》将于今年夏季推出PS4的“Remastered”版本，中文版将同步上市，内容包括已推出的DLC和《离弃》故事追加内容！

《最后生还者》PS4版将实现1080p解析度和60fps帧率，采用更细致的人物建模，光影与材质全面强化。除了《离弃》的全部内容外，本作还收录了创意总监Neil Druckmann、乔尔的配音演员Troy Baker和艾莉配音演员Ashley Johnson进行游戏制作过程的导演纪录片。另外通过店头预订和PS Store预购都可以获得丰厚的游戏内物品作为预约特典。

《刺客信条》新作今秋登陆次世代主机

育碧日前正式公布了今年的《刺客信条》新作。与此前坊间传闻的一样，本作将以法国大革命为背景，游戏名为《刺客信条 大革命(Assassin's Creed: Unity)》，对应平台是PS4和Xbox One、

育碧表示，《刺客信条 大革命》开发至今也有三年多的时间，与去年的《刺客信条 黑旗》开发周期差不多。之所以能够以每年一作的速度推出，是因为多个工作室同时开工。目前公开的简短预告片完全是游戏内部即时演算，而且还是并未深入优化的“alpha版本”，实际画面将会更好。

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》驾驶蝙蝠战车驶入次世代

华纳兄弟互动娱乐(WBIE)公司与DC Entertainment日前正式公布了《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》(Batman: Arkham Knight)，本作将会是“《阿克汉姆》系列”的完结篇，仍然由系列开发商Rocksteady工作室制作。与当今多数跨世代游戏不同，为保持高游戏品质，本作仅对应次世代主机(PS4/Xbox One)，没有本世代主机版本。游戏预定发售时间为2014年内。

在这个终结篇里，蝙蝠侠将面临终极威胁。稻草人联合了一群超级恶棍卷土重来，包括企鹅、双面人和小丑女。而蝙蝠侠这次将驾驶蝙蝠战车与敌人进行最终决战，这款蝙蝠战车是由Rocksteady重新设计的。

WBIE总裁Martin Tremblay说：“《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》是我们这个大成功的游戏系列的巅峰之作，

也将是系列最庞大、最深刻的一作。”

本作故事发生在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的一年后，这次将以哥谭市为舞台，其规模是阿克汉姆城的 5 倍。街道也将更宽阔，以适应玩家驾驶蝙蝠战车的需要。在游戏中玩家可以一键召唤蝙蝠战车，以其势不可挡的威力横扫路上的一切汽车。在关键时刻还可以从车中弹射到空中，然后滑翔降落，或抓住某个着力点。本作中蝙蝠侠也加入了新动作，不过仍然会保持系列简单有效的战斗系统。

新闻杂烩 VARIETY NEWS

《法外群狼》秋季上市

育碧宣布，PS4/Xbox One 竞速大作《法外群狼》将于今年秋季发售。本作将有游戏内购功能，玩家可以花钱购买更高性能的赛车与零部件。育碧发言人表示，如果玩家不愿意花钱，那些高性能的零部件也可以通过在游戏中的努力而获得，内购是为那些没有太多时间的玩家准备的。

目前《法外群狼》已经开始接受预订，有“限定版”和“肌肉版”两种可选，前者可以提前获得宝马 Z4、Mini Cooper S、道奇 Ram SRT-10 等赛车。后者在前者的基础上还能得到 2015 款福特野马 GT。两个版本都包含 1 万分的“Crew Credits”。

PS4缺货今夏缓解

SCE 首席执行官 Andrew House 日前在接受《华尔街日报》采访时表示，PS4 在其上市的每一个地区都销售强劲，供不应求的状态短期内难以缓解，预计要到夏季产能问题才能得到解决。

PS4《驾驶俱乐部》回炉重做

SCE 全球工作室于 3 月 11 日确认，原定为 PS4 首发游戏的《驾驶俱乐部》已回炉重做。SCE 全球工作室高管 Scott Rohde 表示，如果按目前的状态推出《驾驶俱乐部》，将会是对玩家的伤害。他说：“我们的原则就是做伟大的游戏，但有时候我们以为正在做的是一个伟大的游戏，但做到最后才发现如果就那样把游戏推出去将会伤害所有人。”由于回炉重做需要很长时间，Rohde 表示目前无法确定发售时间，他希望玩家耐心等待。

《MGSV 幻痛》大幅减少过场动画

小岛组制作人 Jordan Amaro 日前在接受媒体采访时表示，《潜龙谍影 V 幻痛》将大幅减少过场动画的数量，更多地在游戏进行过程之中展开剧情，他认为这样才是“纯粹的叙事方式”。此外，本作中斯内克的台词也没有过去那么多，Amaro 开玩笑说：“小岛说了，如果他的话太多，我们就得付给 Kiefer Sutherland（斯内克的配音）更多的钱！”

SE回归核心向3A大作

Square Enix 社长松田洋祐日前在接受《日本经济新闻》采访时表示，近年来 SE 为了迎合国际市场而失去了自我，结果做出来的游戏在日本和海外都不受欢迎，反而是《勇气原点》这种原汁原味的 JRPG 在全球范围都大获好评。而投入巨资开发的《杀手 47 赦免》，为了吸引更多玩家而放弃了系列的一些核心要素，加入了更大众化的元素，结果在销售上陷入苦战。鉴于此，目前 SE 已经改变经营策略，今后将回归到为核心玩家开发 3A 大作的原点。

《孤岛惊魂4》2015年激战喜马拉雅

据英国媒体报道，《孤岛惊魂 4》将于 2015 上半年发售，该作的故事将会发生在喜马拉雅山。由于该系列以往的舞台都是以色彩鲜艳的岛屿为主，这次转战白雪皑皑的世界屋脊，也意味着其游戏方式也将发生很大的转变。据称玩家在本作中将可以骑乘大象。本作预计将在今年 E3 展期间正式亮相。至于对应平台，可以确定的是会有 PS4 和 Xbox One，PS3 和 X360 版无法确定。

PS4 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

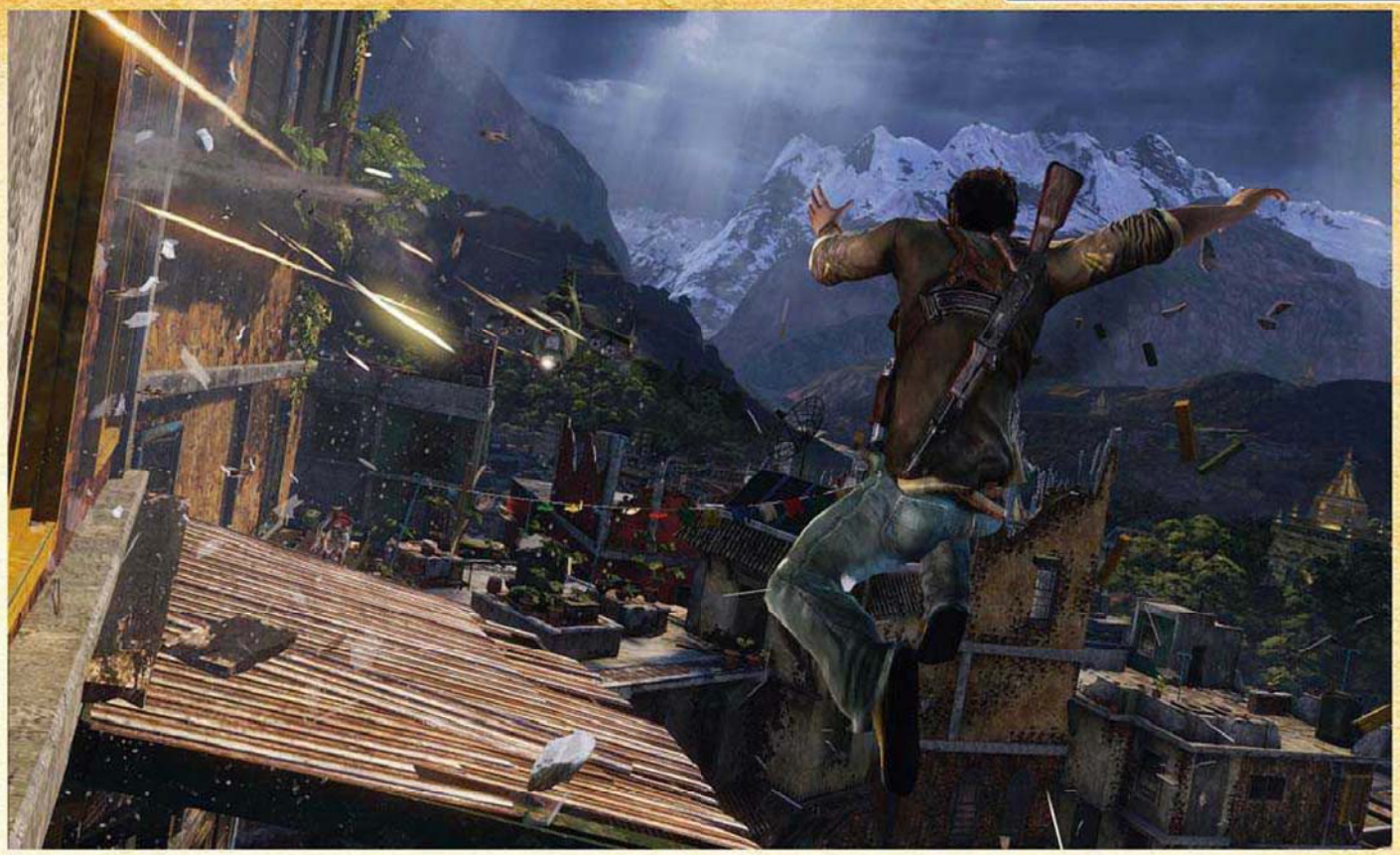
■德军总部 新秩序

■超凡蜘蛛侠 2

■监察风云

■谋杀 灵魂嫌疑犯

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 4 月					
29 日	超凡蜘蛛侠 2	The Amazing Spider-Man 2	Activision	动作冒险	美版
29 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 5 月					
20 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
27 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
2014 年 6 月					
3 日	谋杀 灵魂嫌疑犯	Murdered: Soul Suspect	Square Enix	动作冒险	美版
17 日	EA 终极格斗冠军赛	EA Sports UFC	EA	体育	美版
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	Rebellion	动作射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
2014 年 9 月					
9 日	命运	Destiny	Activision	主视角射击	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
14 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版



攀越世界之巅
顽皮狗30周年纪念

文 藤曦 编 哪尼 美编 anubis

今年夏季，PS4的游戏阵容稍显单薄。不过好在我们还有《最后的生还者 重制版》。在索尼公布的该作游戏封面上，骄傲地印上了“获得超过200个年度最佳游戏大奖”。单凭这句话，就足以使其成为游戏史上的最霸气封面。

顽皮狗已是游戏业界的“老狗”，今年他将迎来自己的30岁生日。顽皮狗工作室的新办公楼位于加州Santa Monica的“水岸花园”，办公室楼内装修得非常富丽堂皇。SCE愿意为顽皮狗提供最好的工作环境，毕竟他们已经成为SCE旗下最重要的王牌工作室。它打造了堪称为PS3首席独占系列的《末知海域》，在PS3的末期还能创造出销量超过600万套的《最后生还者》，并成为各种权威大奖的最大得主。

然而在这荣耀背后，顽皮狗正在经历一场动荡。事实上，在顽皮狗的30年历史中，每一次主机世代交替，都会经历一次大震荡……

CHAPTER 1
杰森与安迪的魔法

■杰森·鲁宾

■安迪·嘉文

1.

在犹太风俗里，孩子到了13岁就会举办盛大的成人礼，而在此之前，需要参加一系列的仪式前准备课，进行各方面的准备。两个12岁的少年就在那样的一堂课里认识了，他们的名字是杰森·鲁宾（Jason Rubin）和安迪·嘉文（Andy Gavin）。

嘉文说，当时的成人礼准备课就像一个小型俱乐部，除了他和鲁宾外，还有另外两个孩子，他们都很热爱游戏，而且家里都有Apple II电脑。“当时我已经有两年的编程经验了，杰森也在自己做一些小游戏。”嘉文说，当他们参观了彼此的游戏之后，发现他们刚好可以取长补短。于是他们的友谊，乃至后面几十年的合作关系就这样初步建立了。

“12岁的时候，我的游戏就非常倾向于用复杂的代码，而杰森的游戏看起来很好，因为他有点美术

基础。他能画得很好，但游戏运行得不大好。所以我们一拍即合。”嘉文与鲁宾开始一起做游戏，用各自的所长做出更完善的游戏。

嘉文与鲁宾所成长的年代里，计算机是少数家庭才有的稀罕玩意儿，对于他们的年龄来说更加罕有。当然他们也要付出更多的努力学习这种新兴的技术。“我们找不到信息，如果碰到了问题也找不到答案。”嘉文说，为了解决问题，他们参加了极为专业的苹果用户群，咨询了他们所能找到的所有行业人士。在此过程中，总会碰到一些被嘉文称为“甘道夫”的人，他们经常会在用户群或者打电话时遇到。这些人留着长长的胡子，满脸严肃。他们可能自己知道的也不多，但还是会解答问题，因为那时没有网络论坛这东西。获取信息就只能靠书，一个主要的信息来源是《Byte》杂志，不过这本杂志也非常少见。鲁宾说：“大家都不知道怎么编程也挺好的，因为当你知道怎么做的时候，你就可以在所有人面前显摆了。”

嘉文与鲁宾决定试一试自己的技术，最好的办法是从模仿开始。他们的目标是任天堂的《Punch-Out》。1983 年，他们将整个《Punch-Out》做了出来，包括其中的全部角色都是照搬照抄。嘉文承认：“当时我们从未想过不能把别人的角色全部抄过来就当成自己的游戏。”他们用胶片将《Punch-Out》中的人物动作全部录制下来，然后将其逐帧复制，就这样用一年的时间作出了《Punch-Out》的非官方 PC 移植版。讽刺的是，鲁宾的父亲就是一个专门打知识产权官司的律师，他曾告诫他们正在做的是非法的事，但还是无法阻止他们。

2.

然后在 1984 年，灾难降临了。倒不是任天堂派来一群律师起诉鲁宾和嘉文，而是他们自己犯了一个低级错误——他们不小心将自己辛苦了一整年的工作成果给删除了。他们本来是要做备份，结果不小心用一个空白文件将唯一的源文件给覆盖了。嘉文说：“我记得不大清楚了，总之是 12 年的备份习惯导致所有的工作化为乌有。”几年后，他们因为同样的习惯而覆盖了一款开发过半的高尔夫球游戏。

在这次悲惨的意外之后，他们开发了自己的第一款原创游戏，叫做《Math Jam》。与当时的很多 Apple II 游戏一样，它是一款教育游戏。1984 年，14 岁的嘉文与鲁宾正式成立了自己的游戏公司，公司名就是“JAM”——是“Jason and Andy’s Magic”的缩写。

这款算术游戏由 JAM 公司自己发行。与当时车库里创业的其他小屁孩一样，他们将游戏拷贝到软盘中，自己复印了一些简单的说明书，然后用塑料文件袋装起来。1985 年，他们开始到各个学校兜售《Math Jam》，不过他们碰到了以他们的年龄难以解决的问题。

要往学校里卖软件，首先要获得教育局的同意。按照规定，他们要获得三四名精神病专家以及 16 名教师的署名推荐。“去他妈的吧！”嘉文说，“玩个游戏还那么多规定？”

嘉文与鲁宾决定回归他们所热爱的游戏。在这之后他们的第一款游戏是 1986 年发售的《疯狂滑雪（Ski Crazed）》。其实这款游戏最初的版本在 1984 年就做出来了，当时叫做《Ski Stud》，是个主题有点邪恶的滑雪游戏，玩家从山上成功滑雪到目的地之后，能够带上小妞一起去泡温泉……尽管后来改成了比较正统的《疯狂滑雪》，但有些技术问题还是没有得到解决。鲁宾是用 BASIC 语言写的游戏，其问题就在于越往下滑，速度就变得越慢。后来用鲁宾改用汇编语言来写，才加快了它的速度。

《疯狂滑雪》碰到的问题逼着嘉文和鲁宾用一些特殊的方法改进他们的技术。他们使用一种叫做“弹珠建造集”的 Apple II 程序来制作其游戏的美术部分，用这种简陋的工具，逐个像素地进行画面调整。当时的绘画程序都不好用，不能进行像素编辑，而且只能用摇杆操作，而无法使用鼠标以及触控板。

▲疯狂滑雪

3.

鲁宾在早期游戏中制作的美术部分，需要有极大的耐心，不仅要将一个个像素排列起来，而且因为很难操作，所以经常要一遍又一遍地重来。“那绝对是噩梦。”鲁宾说。此外，要将这些画面导入到游戏里，需要一遍又一遍地对电脑进行硬重启，然后从帧缓存里将所需的图像数据导出来，这个过程需要不断地重复。

嘉文与鲁宾说，他们后来的成功与这些历练是分不开的，这也是大部分第一代游戏开发者们共同的经历。20 多年后，他们将顽皮狗卖给了索尼，自己再成立了一家新公司叫做 Flektor。他们经常谈到过去的经历，对公司的年轻美工们说，没有什么任务是无法完成的。他们认为现在的年轻人太依赖各种工具，结果很多尖端的技术仍然要靠那些已经入行二三十年的人去做。因为经历过那个年代的人，会更自觉地在有限的硬件约束下，把东西做到极致。

嘉文与鲁宾将《疯狂滑雪》卖给了密歇根州的一家发行商，其名为 Baudville，是一家有三四十人的公司。这款游戏卖掉了 1500 套，他们从每一套游戏获取 2 美元的提成。在这款游戏的制作过程中，他们使用的工具从“弹珠建设集”换成了“Take One”。他们还需要一些新设备——比如硬盘。这是他们觊觎已久的东西。还记得 1984 年开发第一款游戏的时候，他们家附近的一个家伙有一块容量高达 5MB 的硬盘，这在那时是闻所未闻的，其售价高达 2.4 万美元。嘉文说：“我记得第一次看到那块 5MB 的硬盘时，心想‘这家伙绝逼是个土豪！’”

其实那家伙不是土豪，而是个毛贼，他的硬盘是偷来的。那时他也刚 14 岁，已经是犯案累累，涉嫌超过 10 万美元的信用卡欺诈，之后被 FBI 逮捕。嘉文与鲁宾虽然对大容量硬盘垂涎三尺，但他们赚到的几千美元还是不够买，他们决定购买第二块软驱，并着手开发几款新作。

两个 16 岁的少年，能够赚到 3000 美元，他们已经很满意了。所以他们的新作决定继续与 Baudville 合作。这款游戏叫做《梦幻地带（Dream Zone）》，于 1987 年上市。

《梦幻地带》是一款冒险游戏，以文字为主，辅以当时来说相当高端的画面，玩法与 7 年后的《神秘岛》相似。嘉文与鲁宾首次尝试了 Commodore 的 Amiga 平台。游戏讲述一个少年掉入了神奇的梦境中，连通梦境与现实的竟是厕所，而在现实世界里是用黑白表示，进入到梦境世界才变成斑斓的彩色，就像《魔境仙踪》一样。这款游戏成为 JAM 最畅销的一作，销售了 1 万套，两个少年从中赚到了 1.5 万美元。他们意识到也许做游戏可以成为一份收入还不错的正式职业。为了赚到更多的钱，高三那年，他们决定终止与 Baudville 的合作，寻找一家更有实力的发行商。

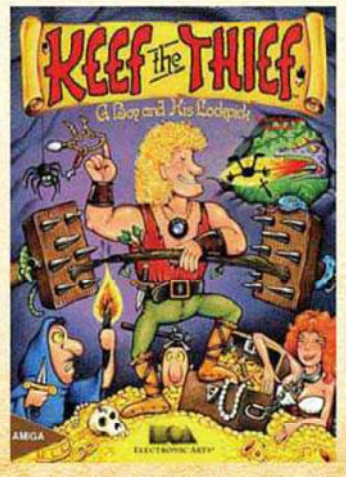
▲梦幻地带

4.

JAM 立志成为最大最好的游戏开发商，只有最大的发行商才能帮他们实现目标，所以他们找到了 EA。EA 的商务代表看过《梦幻地带》之后印象深刻，当即表示要把合同寄给他们。嘉文与鲁宾向 EA 要了 1.5 万美元作为下一款游戏的开发经费，这对 EA 来说简直是微不足道。EA 还答应将每款游戏 10% 的销售收入分给他们。那是 EA 提倡“电子艺术家”的年代，他们将游戏制作人当成明星，给予丰厚的回报与尊重——即使他们只是两个还未成年的高中生。

因为有 EA 的支持，JAM 的这款游戏越做越大，1.5 万美元根本不够花了，最后 EA 又追加了 4.8 万美元的投资。这是一款 RPG，名

▲从《大盗基弗》开始，JAM Software正式更名为顽皮狗。



▲《大盗基弗》是顽皮狗的最后一款PC游戏。

为《大盗基弗（Keef the Thief）》。当时 EA 的游戏售价一般为四五十美元，批发价为 20 美元左右，只要卖几千套就能回本。而以 EA 的发行实力，几千套销量是轻而易举的事。《大盗基弗》于 1989 年发售，推出了 Apple II、Amiga 和 DOS 版。这是第一款以“顽皮狗”之名发售的游戏，这个名字来自《大盗基弗》的开发过程中。该作销量最终突破了 5 万套，嘉文和鲁宾真正赚到了一大笔钱。但也是从这款游戏开始，他们第一次尝到了让出游戏创作控制权的苦恼，并因而改变了他们的游戏设计方案。

嘉文与鲁宾原本打算开发的是一款风格严肃的 RPG，但 EA 坚持要求走轻松有趣的风格，还给他们派了一个喜剧编剧。喜剧的倾向，加上卡通化的包装盒设计，与实际游戏内容显得格格不入。鲁宾说：“问题在于当时的市场环境并不适合喜剧 RPG，它的风趣显得十分古怪，有点像漫画《流浪者格鲁》。”

“它还是一款好游戏，”鲁宾对这一点表示坚持，“但销量只能达到那个水平。我记得 EA 后来对我们说，也许转向喜剧化是一个错误的决定。这事刺痛了我，因为这个事情的决策权不在我们身上，我们已经签约了，决定权归他们了。”

尽管失去了创作决策权，但鲁宾和嘉文还是继续与 EA 合作，毕竟在那里能赚到更多钱。他们向 EA 提出了另一款 RPG 的策划案，它比《大盗基弗》更具野心、成本更高，其代号为“海盗（Buccaneer）”，鲁宾与嘉文要求的制作费是 9 万美元。EA 同意了，不过后来成本提高到了 15 万美元。

“海盗”后来的正式名称改为《力量指环（Rings of Power）》，游戏开发过程中碰到了一个大问题：鲁宾和嘉文那时已经上大学了，而且他们住在不同的州。解决的办法是通过网络进行远程合作。鲁宾说：“我们是这个星球上最早的远程工作者致以，我们使用了最早的 300 波特调制解调器进行联络，后来开始用 1200 波特的，还有 2400 波特的。鲁宾在密歇根，而嘉文在宾夕法尼亚，他们只能使用慢如蜗牛的调制解调器进行信息的收发，虽然在当时那已经是很高级的技术。

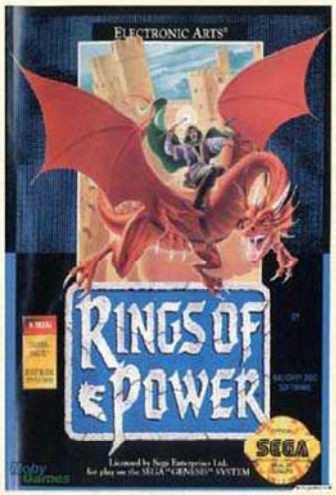
每年寒暑假的时候，他们就在弗吉尼亚重聚，在嘉文父母家的地库里继续工作。虽然在暑假时有较好的工作环境，但这样的处境导致游戏开发进度不得不延后，游戏原定的开发周期是两年，后来花了将近三年时间。

5.

另外一个让问题复杂化的因素是《力量指环》原本是为 PC 开发的，而后来决定移植到世嘉 MD 上。嘉文与鲁宾拜访 EA 时看到了那些 MD 开发机，EA 搞得非常神秘，整个主机本体用箱子封起来，从上面挖个洞，将线缆伸出来。当有人靠近工作台时，开发者们就会把显示器关掉。鲁宾到处向人们打听这些开发机究竟有何玄机，可就是没人告诉他。结果是 EA 创始人崔普·霍金斯（Trip Hawkins）自己道破了机密，让嘉文与鲁宾签了保密协议后，给他们参观了 MD 开发机。那时嘉文才知道 EA 为什么要这么神秘兮兮。

原来在世嘉向美国的开发商们发布开发套件之前，EA 已经将日版机进行逆向工程，然后做出了自己的开发机，并用来开发了一些游戏。而在这些游戏发售之前，EA 与世嘉签署了条件相当不错的权利金协议，EA 不能让世嘉知道他们之前的所作所为。

EA 自己做的 MD 开发机会改变其周围任何电子设备的信号，最初他们对此很苦恼，但后来发现这是一个非常实用的开发工具。当时



▲《力量指环》销量不错

嘉文和鲁宾在自己的大学宿舍里开发游戏，将开发机一打开，同一条线路上所有电视机的画面就会出现大量噪点，并发出噼啪声。大家都抱怨怎么电视机信号突然变差了，其实都是 MD 开发机搞的鬼。而嘉文和鲁宾只要从电视机图像的变化情况就能知道 MD 的运行状况，知道其中的图像硬件是否运算压力过大——也就是说，这些信号受干扰的电视机成为一个使用的纠错工具。

《力量指环》的开发过程很复杂，不过正如嘉文所说，这是顽皮狗非常重要的转型时期——他们从这里开始由 PC 游戏转型到家用机。从此他们再也没有返回电脑游戏的原点。由于这个重大决定，《力量指环》并未达到原定的质量目标，不过其销量令人满意，1991 年在 MD 上发售后，首批 10 万套的出货在三个月内销售一空。

6.

然而，来自 EA 的一通电话，让顽皮狗意识到与这种大公司合作的严酷事实。当时 EA 已经上市，并在一种更容易来钱的游戏类型上获得了巨大成功——那就是体育游戏。EA 商务代表打电话给顽皮狗说：“我们有个好消息和坏消息要告诉你，好消息是你们的游戏卖光了，坏消息是我们不会再追加生产。”

因为当时游戏卡带的零部件供应紧张，EA 能够生产的卡带总数有限，而《力量指环》占用的卡带内存容量太大，生产成本较高，而且还要使用一个 EEPROM 来存储存档数据（即电池存档方式）。EA 认为生产这种高成本卡带不划算，还不如多生产一些《麦登橄榄球》。鲁宾说：“当时 EA 第二次对我们说了这么一句话‘如果你们能做得更好一些就好了……’”

体育游戏成为 EA 在 MD 上的

代名词，顽皮狗受到这场猛烈风暴的正面袭击，失去了获得更大成功的机会，败给了那些更简单、成本更低的游戏。EA 找来了一些体育明星当代言人，还有一些社会名流。他们找的市场营销人员也显得十分高大上，相比之下，EA 各工作室里的开发者们都变成邋里邋遢的宅男。而顽皮狗那种龙与魔法的“古怪游戏”突然变得不入流了。

“所以我们感觉变成了二等公民，”嘉文说，“不过这其实也是顽皮狗历史上唯一一次有了个短暂的休息时间。”

嘉文与鲁宾决定离开游戏业，至少是暂时离开。当时他们即将毕业，鲁宾想去加州学冲浪，而嘉文决定到麻省理工学院读一个博士学位。当然，他们的想法都没实现。

“我从未能站在冲浪板上驾驭潮头，我确实去冲浪了，可惜没成功，因为我开了一家特效公司。我就是从那时开始接触 3D 画面。”鲁宾说。当时 3D 还是很新奇的玩意儿，做 3D 画面的电脑起码要 7.5 万美元以上。鲁宾为自己的公司争取到一个大单，那是哥伦比亚电影公司的电影《狼人》，由杰克·尼克尔森和米歇尔·法伊弗主演。电影中由人变成狼的特效片段就是鲁宾的公司做的。

在鲁宾为好莱坞做特效动画之时，崔普·霍金斯再度找上门。当时他开办了 3DO 公司，正准备推出 3DO 主机。他们希望顽皮狗为 3DO 做一款 3D 游戏。霍金斯对他们说：“我们正在推动技术革命，你们想要一台开发机吗？来看看吧！无附带条件！”

CHAPTER 2
顽皮狗与古惑狼

1.

嘉文与鲁宾是因为卡带的生产成本问题而暂时离开游戏业，他们恨透了卡带。他们要做大容量的大作，要能够存档，还要生产成本低廉，不被《麦登橄榄球》那种游戏排挤。

CD-ROM 的优势是显而易见的，因为光碟成本低廉，所以可以大胆生产更多，不用太担心积压的问题。所以就不会有不够卖的情况。就算要追加生产，也可以很快生产出来。到最后存在积压的情况，可

以一张游戏六七美元清仓甩卖，因为生产成本只要 1 美元，所以还是有得赚。尽管如此，当时还是有很多厂商抨击 CD-ROM 的种种不足，比如读盘速度太慢，容易损坏等。顽皮狗是最早挺 CD-ROM、反对卡带的游戏开发商之一，他们欣然接受了 3DO 的开发机，并同意为其制作一款游戏。他们用《力量指环》赚来的钱自己开发这款新作，结果把最后一分钱都花光了——总共花掉了 8 万美元。

“开发《力量指环》和《大盗基弗》的过程中发生的很多事是我们都很讨厌的，”嘉文说，“我们讨厌 EA 所要求的流程，我们要把剧本先写出来，获得批准之后才开始做游戏。我们在《力量指环》上花了快一年的时间，写了 300 页的剧本，把所有细节巨细无遗地都写了出来。最后当我们把游戏做出来了，根本就没人看剧本。”

嘉文与鲁宾都认为一边想一边做才是做游戏的正确方式，他们不想被别人指指点点，尤其是被那群根本不懂游戏的市场人员牵着鼻子走。只有自己出钱做游戏，才有这样的自由。他们自己出资开发的下一款游戏对应 3DO 平台，名为《勇士之路（Way of the Warrior）》，这次他们可以尽情享受自由创作。“我们所开发的基本就是安迪和我自己想玩的游戏。”鲁宾说。

《勇士之路》从 1993 年开始制作，是一款格斗游戏。当时正是《街头霸王 II》、《致命格斗》等游戏之后格斗游戏的鼎盛时期，《勇士之路》被当做 3DO 的格斗游戏代表作。顽皮狗原本以为做格斗游戏很容易，它没有 RPG 那样庞大的世界观，没有那么多的场景和事件要做。实际难度远远超出了他们的想象，几乎所有的开发资源都被用在人物身上，首先是人物大小比例远远比其他类型的大，人物的动作数量很多，此外还有噩梦般的人物平衡性调整。

鲁宾与嘉文决定采用真人出演的格斗人物，就像《致命格斗》一样。从某些方面来说，《勇士之路》就像更恶搞的《致命格斗》山寨版，嘉文表示，他们最大的灵感其实是来自香港动作片。

为了将游戏做完，两位创始人必须得在一起并肩战斗。鲁宾希望嘉文搬到他所在的加州新港市，而嘉文还要继续他的 MIT 学业，他说服鲁宾搬到了波士顿市郊，他们在那里租了一间低标准的公寓，当做办公室兼住宅。

由于是真人出演，需要进行抠图，因此需要演员在蓝背景上进行动作演出。但顽皮狗买不起传统蓝幕，所以只能在客厅的墙壁上贴一块油布，虽然是褐色的，也只能将就用。他们还缺一个专用的镜头，导致拍摄更加困难。由于房间不够大，拍摄时只能将前门打开，把摄影机架在外面的走廊上拍，这可把住在附近的学生吓得不轻。他们经常拍到晚上，还进行音效处理。邻居们准备睡觉时总能听到打斗声和惨叫声。

顽皮狗开始意识到，这个原以为会很简单的项目不是光凭俩人就能搞定的。他们第一次找了外包帮忙。这也是嘉文与鲁宾最后一次亲自包办整个游戏。

因为没有蓝幕，他们最后不得不手动抠图，一个像素一个像素地进行处理。他们最后做出来的是一种《罪恶之城》的画面风格，这是嘉文与鲁宾都很满意且自豪的。但要完成全部工作，必须得招人帮忙。所以他们在 BBS 上发帖招人，主要是招人做抠图以及上色的工作。因为只是一些很基础的工作，并没有很高的技术门槛。所以他们找来的有形形色色的人，比如有个法律系的学生，还有一个第一次参与做游戏的波士顿本地人，做完了这个游戏项目之后就留在了游戏业，至今仍出事游戏开发工作。他们的首席测试员是 1994 年哈佛毕业生，名字叫刘大卫（David Liu）。

▲《勇士之路》堪称3DO平台的格斗游戏代表作。

2.

刘大卫在顽皮狗是一个很受尊敬的人物，不仅因为他是名校毕业，更因为他是个《街头霸王 II》的无敌高手。他在哈佛上大学时就有电视台采访他，在访谈中他还给《勇士之路》打了个软广告。他还曾经因为精通算牌，而被拉斯维加斯和大西洋城列入黑名单。

为了节约成本，《勇士之路》的战士们都是找朋友和家人来扮演。里面有个角色是嘉文在MIT的教授，他叫罗德尼·布鲁克斯（Rodney Brooks），嘉文说他可能是世界最著名的机器人科学家，他也是MIT人工智能研究所的负责人。还有一个客串者是他们共同的好友伟杰（Vijay），他是 MIT 的分子生物学博士，在伯克利大学又读了一个博士后学位。近年来他正在蛋白质折叠的研究领域冲击诺贝尔奖。而在《勇士之路》里，他是一位隐藏角色。

顽皮狗不仅没钱请演员，甚至没钱买服装。伟杰穿了个枕套当内裤，裹了块床单当做长头巾。头巾前面的宝石是从一家小姑娘专用二手廉价饰品店里买来的，用于模仿阿拉丁里的宝石。

就这么简陋的游戏制作流程，就把顽皮狗的所有钱都花光了。鲁宾的银行账户里只剩下 6.37 美元，他回忆说：“当时我和安迪每天都只能吃拉面。”嘉文的处境相对好一些，他获得了 MIT 硕士课程每年 1.4 万美元的奖学金。他们砸锅卖铁，把他们喜欢的立体声音响都卖掉了，终于勉强支撑到游戏制作完成。

在这个艰难时期里，他们的生活条件不断恶化。杰森·鲁宾养的狗摩根和他们住在一起，她是一条拉布拉多与脊背犬杂交的漂亮黑犬，最烦人的是经常掉毛。当时他们租的公寓铺着白色地毯，因为一整年都没有清理，地毯上的狗毛都快把整个地毯盖住了。有客人来拜访时都会惊讶地说：“呃呃呃，你们的地毯怎么回事儿？”在他们的“黑地毯”上一刮，就会露出白色条——也就是已经被完全盖住的原本的白地毯。此外，安迪的马桶也经常堵住，屡次造成灾难。

▲《勇士之路》中的角色都是嘉文与鲁宾的亲戚朋友扮演的。

游戏做到最后，嘉文与鲁宾总共剩下 1 万美元，他们用这笔钱在 1994 年的消费电子展（CES）上租了个 9 平方英尺（不到 1 平米）的超迷你展位。他们希望通过这次参展来为这款游戏找到发行商。他们的迷你小展位被一堆垃圾多媒体游戏所淹没，不过这也使得他们那独具特色的游戏更显得超凡脱俗，以至于多家公司都来争抢发行权，最后是由三家公司竞价，这三家公司来头都不小，他们分别是 3DO、环球电影旗下游戏公司以及水晶动力。

鲁宾还记得当时他们最中意的是水晶动力，但水晶动力内部意见不统一，有一半人喜欢游戏本身，想要当顽皮狗的代理发行商。还有一半人是对顽皮狗的技术感兴趣，他们只想把引擎买下来，然后用这款引擎去做《侍魂》新作，因为当时水晶动力刚从 SNK 那里购买了《侍魂》的授权。

崔普·霍金斯则是通过他的影响力软磨硬泡地要求顽皮狗将游戏发行权卖给 3DO。霍金斯本人极具魅力，会将前景描绘得天花乱坠。嘉文说：“他很有个人魅力，也是个做事公平的好人。我们和他签的每个合同，他给的条件都是极为公平且慷慨的。一个生意人能够每次都这么正直确实很少见。”但平心而论，顽皮狗对霍金斯所描绘的前景并不是很看好。鲁宾说，每次和霍金斯开会时，他会在自己的大腿和桌板之间塞一根铅笔，笔尖朝下，一次次地戳疼自己，用于提醒自己“不要中了他的魔咒”。鲁宾说，霍金斯的说服能力太强，会影响到他周围的所有人，包括他的员工。他们简直对他说的每个字都坚信不疑。

最后，最实在的还是环球。他们提出的是一套长期合作方案，愿意为顽皮狗今后的游戏提供持续的资金支持，并提供充分的创作自由。鲁宾总结道：“另外，我热爱洛杉矶。最后证明还是与环球合作更合适。

这是我们最重要的决定之一。如果我们当时和3DO签了独占协议，顽皮狗可能在那时就已经死了。”

环球让顽皮狗自由创作的游戏，是嘉文与鲁宾在驾车横跨美国的路上想到的，这款游戏将改变他们的人生，它的名字叫《古惑狼》。

3.

环球互动工作室与顽皮狗签了三款游戏的代理发行协议，虽然那时顽皮狗还不知道下一款游戏该做什么。

1995年《勇士之路》发售时，3DO已经卖不动了。《勇士之路》本身质量平庸，销量并不理想，但环球仍然十分信任顽皮狗，他们对嘉文与鲁宾说：“选个平台，选个品牌，选个游戏类型，我们就为它提供资金。”

这么靠谱的公司，嘉文与鲁宾不可能错过。他们决定搬到环球公司所在的洛杉矶。于是他们将自己的行李简单打包后扔进后车厢，开着车从东海岸直奔西海岸。在这横跨数千公里的旅途中，他们一路讨论下一个游戏的开发计划。其实在制作《勇士之路》之前，他们曾经做过调查，发现围绕卡通角色的动作游戏是最好卖的。任天堂有马里奥，世嘉有索尼克，顽皮狗也要做一个类似的游戏。

游戏业的3D时代已经到来，嘉文与鲁宾知道两个人做游戏的年代已经结束了，他们的新作需要一个团队。幸运的是他们有环球提供支持。嘉文与鲁宾向环球保证，只要多招募一些人手，他们能做出更好的游戏。环球毫不犹豫地就答应了，顽皮狗开始真正成为一家公司。

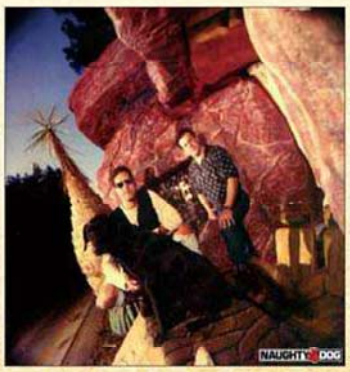
顽皮狗最早招聘的两位正式员工是戴夫·巴基特（Dave Baggett）和黑崎泰勒（Taylor Kurosaki），前者是嘉文在MIT时代的好友，后者是在电视行业工作的视觉特效美术师。黑崎至今仍在顽皮狗工作，不过中间曾有几年离开顽皮狗，错过了《古惑狼》的后期以及《杰克与达斯特》的诞生。

“当时我在环球工作室为刚刚成立的Amblin部门做视觉特效，”黑崎说，“我们主要是为NBC上的电视节目海洋冒险DSV做特效。”当时23岁的黑崎对这份工作非常自豪。《海洋冒险》是《巴比伦5号》之外唯一一个需要做CG动画的电视节目，所以黑崎对当时比较常用的Lightwave等工具非常熟悉。

嘉文、鲁宾与巴基特被安排到黑崎所在的电视特效工作间办公，他们很快就熟稔了，经常一起在摄影棚里玩壁球。黑崎说：“当时《侏罗纪公园》刚出来，我很羡慕那帮人可以用SGI和PowerAnimator做特效，而我只能用Lightwave。安迪和杰森居然也用SGI做游戏，我就说我真想学这个啊！他们就邀请我入伙了。”

黑崎从1995年1月5日开始正式加入顽皮狗，他上班的第一天正赶上CES于拉斯维加斯开幕。黑崎还记得当时顽皮狗在帝国大饭店订了一间客房（大床房），里面睡了四个人，黑崎与顽皮狗的另一位新人鲍勃·拉菲睡地板，嘉文与鲁宾一起睡在一张大床上。展会第一天，他们一起参加了PS的内部演示。

这次展会让顽皮狗深深感觉到了3D游戏时代的到来。显然，这才是游戏业的未来。嘉文与鲁宾喜欢横卷轴的平台动作游戏，他们认为既然《VR战士》可以将格斗游戏做成3D，那么平台动作游戏自然也可以3D化。他们非常喜欢SFC的《超级大金刚》，想要将那样的游戏做成3D。那么3D的平台动作游戏应该是怎样的呢？顽皮狗想到了一个主意，他们称之为“索尼克的屁股”——画面视点一直是在主角的后面，玩家看到最多的就是主角的屁股。



▲嘉文、鲁宾与他们的狗摩根驾车数日后终于抵达环球，开始了人生的新征程。

▲黑崎泰勒

▲古惑狼克拉修最早的设计草图。

4.

决定制作3D平台动作游戏后，顽皮狗确立了三大原则：第一，仅仅是画面转成3D，玩法仍是经典的卷轴式。第二，尽量保持镜头固定，避免变化的镜头影响游戏操作。第三，要有足够的开放性。

顽皮狗决定选择PS平台，因为世嘉与任天堂都有自己的吉祥物，而索尼没有，在索尼的主机上推出这类游戏不会有太强的竞争对手。为了克服PS的机能限制，顽皮狗开发了“DLE”——即“Dave's Level Editor”，用于关卡制作。

另外一个长期悬而未决的问题是角色设定。作为一款平台动作游戏，其标志性的角色是否吸引人，可能成为游戏成败的关键。由于环球公司的关系，顽皮狗请了一些动画设计师帮他们出方案，包括查尔斯·赞比拉和乔伊·皮尔森。当时顽皮狗总共只有3位美工，分别是黑崎、鲍勃和鲁宾。鲍勃主要做游戏场景，一代《古惑狼》的所有场景基本上都是他做的。鲁宾主要做角色动作，他搞定了游戏中的大部分动作。而黑崎负责游戏设计。古惑狼克拉修的设计是他们共同探讨的结果。

在游戏性方面，《超级大金刚》是顽皮狗的主要灵感来源，但在角色设计方面，《兔八哥》才是顽皮狗的灵感来源。在三人的共同努力下，新角色终于逐渐成形了：它由532个多边形组成，具有丰富的动作。角色动起来之后，大家觉得越看越像华纳兄弟的动画片。顽皮狗一直把这新主角叫做袋熊威利，大家都不大喜欢这个名字，只是一直想不到更好的。黑崎与巴基特最后想出了袋熊克拉修这个名字，黑崎到现在依然认为袋熊克拉修（Crash Wombat）比袋狸克拉修（Crash Bandicoot）读起来更顺口。

索尼一向以其对独立游戏开发商的热情关怀而在游戏业界获得良好口碑，这一传统从PS时代就开始了。小型游戏公司哪怕是还没有与发行商签约，无法确定最后游戏能不能做出来，也可以得到PS的开发套件。鲁宾说：“索尼认为既然你能够做游戏，就总会找到愿意发行的厂商。”鲁宾和嘉文是签约开发PS游戏的第44和第45位独立开发者，他们已经有环球为后盾，所以索尼对他们更加放心。当《古惑狼》基本成型的时候，顽皮狗对索尼的人说：“我们已经帮你们做出吉祥物了！”在此之前，索尼方面从未见过古惑狼克拉修。

通过黑崎在《海洋冒险》节目组的人脉关系，顽皮狗用节目组的高级装备，花了两天时间做了一个DEMO。嘉文将带子交给一个朋友，让他“顺手”交给索尼高层。这个DEMO结果真交到了SCEA总裁手里，他的反应是：“这是神马？！做得这么好！”他马上找来一群人，集中对这游戏进行了评测，“大家都掉下巴了！”鲁宾说。索尼认为，这就是他们当下最需要的游戏。

5.

1995年E3展，世嘉、索尼和任天堂三家的平台动作游戏同场斗艳。世嘉力推的是《梦精灵》，任天堂的《超级马里奥64》更是全场焦点。顽皮狗的《古惑狼》被索尼推到了与这些劲敌相同的高度，就被摆在任天堂展台旁边。黑崎说，那年E3展是他们第一次看到《超级马里奥64》，在此之前完全不知道宫本茂在做什么。“我们看到之后心想坏了，他们完全高出了一个

档次。不过他们的场景密度没有我们大，这是一种妥协。”黑崎说。

E3 1995 坚定了鲁宾对于 3D 游戏三原则的判断。嘉文认为，从游戏设计的角度来说，《超级马里奥 64》更具突破性，因为在玩法上处处都要打破传统。但是第一次接触 3D 平台动作游戏的玩家可能很难上手，从操作到视角控制都需要较长的时间才能适应，尤其是镜头控制很容易令人抓狂。《古惑狼》是为 PS 用户群体特征度身定制的，而 PS 是一部大众化的游戏机，有更多轻度玩家，只需要掌握前进、跳跃和旋转攻击的《古惑狼》，是所有人都能轻松享受的游戏。而且《古惑狼》的目标很明显，只要不断前进、避免死掉就行，开放式的《超级马里奥 64》则经常令人无所适从。

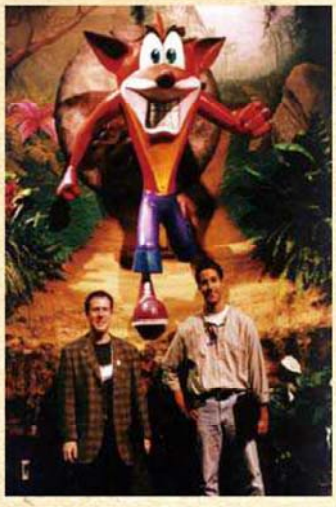
《古惑狼》于 1996 年夏末在 PS 上独占发售，很多玩家马上就被它迷住了，其中也包括后来索尼的制作人萨姆·汤普森（Sam Thompson）。他从初级游戏测试员做起，历经 SQUARE、Psygnosis、989 Sports 等公司。如今他是代表索尼常驻顽皮狗的高级制作人。

“古惑狼是让我彻底沉迷的游戏，”汤普森说。“当时我是全职玩游戏，严重上瘾。”1997 年，汤普森以游戏测试员的身份加入索尼，他参与测试的第一款游戏就是《古惑狼 2》。当时《古惑狼》已经从一个无名工作室的无名之作变成索尼的头号杀手锏。《古惑狼》也是第一款由西方团队制作，却能在日本也大行其道的游戏，日版销量突破百万套——直到现在，西方游戏在日本能达到百万销量的，全部加起来估计不超过 5 个。在 90 年代日本游戏的全盛时期，《古惑狼》能做到这一点堪称奇迹。

《古惑狼》的全球热销，使其命运与 PS 绑在了一起。索尼与环球都希望顽皮狗加快续作的推出速度。黑崎因此决定辞职，他说：“我们做一代总共是 6 个人，已经很多了，到最后好像增加到 7 个人。我可没心情这一切结束后又回过头来做更多关卡。”黑崎这一去就是 7 年，直到《杰克 3》开发中途才重返顽皮狗。

《古惑狼》的成功也改变了顽皮狗与环球的关系。索尼为《古惑狼 2》提供了制作经费，环球不用再自己花钱了。鲁宾说：“环球只负责资金的分配，他们从索尼那里拿到钱后，可能放在手里捂个 90 天再给我们。”

对于顽皮狗来说，环球剩下的唯一用处，也是极其重要的用处，就是马克·塞尼（Mark Cerny）的存在。马克·塞尼是当时环球互动的副总裁，但他一直在顽皮狗工作，他并不认为自己是环球的一份子。



▲顽皮狗的两位创始人出席E3 1996。

▲1996年E3展上，顽皮狗两位创始人陪同宫本茂体验《古惑狼》。

6.

看到《古惑狼》大获成功之后，索尼也打算打造自己的平台动作游戏。因为环球拥有《古惑狼》的版权，他们有权在其他平台上推出《古惑狼》，所以索尼需要用同样的引擎技术做一个“Crash Killer”，结果做出来一个无人问津的《Harry Jalapeno》。

另一方面，在开发《古惑狼》系列的过程中，顽皮狗的公司规模不断扩大。制作《古惑狼 2》时，公司规模保持在 16 到 19 人。到《古惑狼 3》增加到 23 人。制作《古惑狼赛车》时已经有小 30 人的规模。

在《古惑狼》的上升期，马克·塞尼从环球辞职，直接与顽皮狗签约。同时期加入的另一个重要人物是美术师艾瑞克·潘吉利南（Erick Pangilinan），他至今仍是顽皮狗的中流砥柱，在《最后生还者》中担任美术总监。

潘吉利南是顽皮狗的第 13 号员工，他在 1997 年《古惑狼 2》制作末期从世嘉跳槽，加入顽皮狗。当时世嘉土星已完全失势，美国世嘉开始大裁员。那时潘吉利南开始找退路，他面试了很多家公司，其中包括 SQUARE，顽皮狗是他面试的最后一站。他还记得顽皮狗所有人都在一个房间里办公，桌椅摆得乱七八糟，地毯脏乱不堪。因为他们居然在办公室里养狗，到了夜里就把汉堡扔地上，任凭那条狗在上面乱抓乱咬。

潘吉利南最初对顽皮狗的印象很不好，他心想：“古惑狼就是这帮人做出来的？”此前他在世嘉工作时，美国世嘉充满土豪公司的高大上作风，公司里装修得像个度假村，时不时会安排专机将员工接到某个地方开 party，从机场出来会给每个人租一辆跑车，简直不把钱当钱花。潘吉利南说，据他所知，当时很多大型游戏公司都这样，都是电影行业的作风。从这种地方出来，突然看到顽皮狗那种充满浓浓屌丝味的地方，实在有些不适应。“我的面试时间安排在晚上 8 点，工作室里竟然还坐满了人。其他公司都是 6 点就走光了，这地方，我的妈呀，他们竟然还在工作……还是吵吵闹闹。这是一家没有废话的公司。”

潘吉利南对顽皮狗两位创始人的博学多才也十分敬佩，他说：“你可以去其他公司看看，我见过他们所有的总裁，他们最擅长的就是扯淡，没什么真材实料。而在这里扯淡是没用的。”

CHAPTER 3
顽皮狗双雄

■马克·塞尼

1.

顽皮狗总共为环球开发了 4 款《古惑狼》,《古惑狼 3》和《古惑狼赛车》分别于 1998 年和 1999 年底发售。《古惑狼》的口碑和销量依然很高，但顽皮狗与环球之间的关系正在恶化。最初的环球互动对顽皮狗很照顾，但是随后该部门经过了多次转手，先是转到 Vivendi，之后又转到 Activision，在一系列的管理层变动之后，环球互动已物是人非。

“古惑狼曾在角色的世界里站到巅峰，必胜客推出了它的特别套餐，澳大利亚冲浪委员会制定了与古惑狼有关的全套儿童安全规定。从伦敦到巴黎的 TGV 列车喷上了古惑狼。在东京的机场里，还有一个巨大的古惑狼主题房间。不幸的是，这一切跟环球越来越不相关了。”

环球只管收钱，《古惑狼赛车》的整个项目经费都是顽皮狗自己出的。他们将只有方脑袋角色的简陋 DEMO 交给索尼审核，索尼的人看过之后说：“天哪，这会是一个很棒的古惑狼游戏，但你知道我们现在跟环球是什么关系。”不过索尼还是跑到环球，争取在其中使用了古惑狼的角色。而这，最终成为顽皮狗与环球的最后一次合作，也是他们的最后一款《古惑狼》游戏。

潘吉利南说，他们感觉环球就像个二道贩子，整个过程其实跟环球没什么关系，他们只负责将顽皮狗做好的母盘转交给索尼，游戏的实际发行工作是索尼来做的。“我们真正想要合作的只是索尼，问题是古惑狼是属于环球的。”

在顽皮狗迷惑之时，将他们带出困境的还是马克·塞尼，他说服嘉文与鲁宾离开环球，结束了合作关系，即使这意味着与古惑狼诀别。而结束这段关系，最难过的不是顽皮狗，而是索尼。他们在《古惑狼》这个品牌身上倾注了太多心血，很多玩家都以为《古惑狼》是索尼自己的 IP。而随着顽皮狗的离去，索尼只能割舍这个好不容易培养出来的摇钱树，让顽皮狗为他们开发一个真正属于他们的 IP。

从 PS 进入到 PS2 时代，游戏制作规模大幅膨胀，顽皮狗两位创始人的压力骤增。就在这时，他们产生了卖掉公司的念头。

《古惑狼赛车》发售时，嘉文与鲁宾去了一趟东京。他们和《GameInformer》杂志编辑以及前 SCEA 商务凯利·福洛克（Kelly Flock）一起喝得酩酊大醉，一直到第二天早上四五点才走。凯利对嘉文和鲁宾说：“你们打算什么时候把公司卖掉？”

鲁宾一愣，说道：“我们为什么要卖掉公司？我们已站在世界之巅，不是吗？”

“就因为你们做了最畅销的游戏，接下来无法上升，只能下降了不是吗？”凯利说。

这一席话如醍醐灌顶，嘉文与鲁宾一下酒醒了三分。在最高点卖掉公司，按理确实应该这样。而且在开发《古惑狼赛车》时，他们也同时在制作 PS2 的新作，这让他们感到非常疲惫。而且他们意识到今后做游戏会更累。《杰克与达斯特》的成本预算达到了 1400 万美元，嘉文与鲁宾本人也往里面投了 225 万美元。而这款游戏的销量基本不可能超越《古惑狼》。也就是说今后做游戏会更累，利润更低。那么何不就此拿着一大笔钱隐退？

嘉文说：“每做一款游戏就像坐在一颗用胶带绑起来的火箭上，如果有一块胶布翻开了，或者哪片壳丢了，你就会像挑战者号空间站一样爆炸。一切都完了。”

“此外，随着员工数量的增加，我们越发感到受约束。我们就像他们的父母，对他们是负有责任的，我们一旦失误，大家可能一块玩完儿。而卖给索尼就没这种风险，算是给他们买了个保险。”

2.

顽皮狗在《杰克与达斯特》筹备阶段就卖给了索尼，在此之前他们还在为这款新作寻找发行商。索尼很干脆地买下了顽皮狗，从此拥有了顽皮狗今后游戏的完整知识产权。而这也成为 SCE 有史以来最成功的一笔交易。当时索尼让嘉文和鲁宾自己写一份文件，写清楚他们认为的顽皮狗的价值是多少，然后再谈。嘉文与鲁宾写好后，索尼方面看了一下，二话不说就决定把顽皮狗买下来了，根本没有讨价还价。鲁宾笑道：“我意识到要么是他们太慷慨了，要么就是我开价太低了。从后面的情况来看，是我出价低了，但谁知道呢？”

尽管如此，嘉文与鲁宾对于将顽皮狗卖给索尼还是感到很欣慰。十几年过去了，顽皮狗的核心管理队伍还在，仍然做独占游戏，游戏水准比过去更高，公司文化也保持不变。而在多数情况下，这一切在公司被收购之后都会分崩离析。就拿 EA 来说，死在 EA 之手的顶尖游戏工作室数不胜数。而顽皮狗能够在被索尼收购之后愈发强大，可能是因为其早已与索尼默契合作多年，SCE 全球工作室总裁吉田修平就曾担任过《古惑狼》的挂名执行制作人，他对顽皮狗一直是信赖有加。平井一夫也对顽皮狗的情况非常了解。此外，索尼的律师、市场人员以及公关，都早已与顽皮狗打了多年交道。

“索尼在这些游戏身上投入的钱，是需要管理层在上面承担巨大风险的，”鲁宾承认，“他们允许管理层承担风险，这就是他们和其他公司不一样的地方，所以他们至今仍然能够创造出那么特别的游戏。他们愿意提供钱，又能够提供创作自由，不让市场部门或者监督委员会之类的人插一脚。”

鲁宾说，顽皮狗至今仍然像个

▲乔希·谢尔对《杰克与达斯特》的影响巨大。

独立工作室那样运作，而背后又有索尼的强力支持。所以它的作品有独立工作室那样的鲜活创造力，又有 3A 大作的史诗规模。这就是顽皮狗的游戏在热销的同时，又能横扫各种行业大奖的原因。

2001 年初嘉文与鲁宾正式将顽皮狗卖给了索尼，具体金额未知。顽皮狗并未因此而发生变化，《杰克与达斯特》依旧按照原计划顺利开发。顽皮狗招募了很多新员工，其中有不少是从其他行业过来的。2001 年 2 月加入顽皮狗的乔希·谢尔（Josh Scherr），是《杰克》的核心团队成员之一，他至今仍在顽皮狗工作。而在当时，他是从动画行业跳过来的。他接受了长达一整天的动画技能测试，然后被顺利录取了。他是顽皮狗的第 33 号员工。

来自好莱坞的乔希·谢尔，要将《杰克与达斯特》打造成好莱坞动画大片一样，不仅能吸引不同的年龄层，还要吸引不同种族文化的玩家。《杰克与达斯特》融入了多种文化，其中有日式的美术风格，而杰克这个名字则是来自南非，这是在游戏制作后期才定下来的，此前的所有设定图中都是写着“主角与小伙伴”。

3.

嘉文与鲁宾对《杰克与达斯特》的世界观规模非常重视，在做第一个概念视频时，他们就坚持要做一个巨大的沙箱。顽皮狗联席总裁伊凡·威尔斯（Evan Wells）说，他

还记得曾经与杰森·鲁宾一起在公园遛狗，边走边聊游戏创意。他们当时深受《最终幻想》系列的影响，也要做那样庞大的开放世界，同时也受到了日本文化的影响，毕竟在此之前日本市场在《古惑狼》的销售中占了相当大的比例。实际上《杰克与达斯特》的很多灵感，都是来自将东西方文化结合的设计理念。

顽皮狗在制作《古惑狼3》的时候首次接触PS2，由于《古惑狼》的巨大成功，顽皮狗成为最早拿到PS2样机的开发团队之一。当时PS2的样机被认定为"超级计算机"，因此无法顺利通过海关。经过多轮盘查，并进行深入交涉之后，才总算让海关确信这台机器不会被用于邪恶用途。

从PS转型到PS2，游戏制作难度飙升。萨姆·汤普森说，《杰克与达斯特》的制作规模是《古惑狼3》的100倍。顽皮狗原本还打算一年时间就把游戏做好，做了半个月之后毫无进展，他们才知道至少要两年时间。而第二年的制作历程也不顺利，从《古惑狼》的线性游戏推进方式，到《杰克与达斯特》的开放式，需要适应的地方太多。此外，他们希望在这款新作里讲述一个更有趣、更意味深长的故事。此前制作《古惑狼》的时候他们也有此打算，可是受到了技术限制，他们都已经做好的一些动画片段，由于PS机能做不到而被迫放弃。另外他们也没有足够的时间和预算去做。杰森·鲁宾说："制作《杰克》时，我们知道时机到来了。《杰克1》一开始就有情节，都是游戏内即时演算的。这在当时是革命性的。"

叙事方面的工作交给了谢尔，《杰克与达斯特》的剧情表述方式主要是他决定的。在他加入顽皮狗时，《杰克与达斯特》已经做好了一大半，动作已经非常生动，但仍然是典型的游戏感觉，没有专业的电影叙事方式。"基本上就是所有人都对着镜头说话，说完后镜头才移开，然后镜头转到另一个人，又那样重复一遍。"谢尔说。有一个刚入职的音效设计师看过游戏后不客气地说，这游戏简直太烂了，看来顽皮狗所有人都不知道自己在干什么。

谢尔对游戏进行了剪辑，看起来更像电影了，有些人觉得很酷，但是也有人说它看起来不像游戏了，游戏角色就应该直接对着屏幕说话。谢尔经常在公司的批判大会上对此问题进行争论。批判大会是从《古惑狼》一代开始就有的传统，一直保持到《杰克X》。这一般是在公司会议开完之后，员工们围桌而做，有槽要吐的就尽管发言，这种会议的氛围一般都是充满火药味的。最后还是谢尔胜出了，不过还是有些问题没有改掉。细心的玩家会发现过场动画是风格掺杂的，比较电影化的部分是谢尔做的，而那些对着镜头说话的则是没有被他改掉的部分。

4.

由于进行了一些内容调整，《杰克与达斯特》延期了一个月，错过了原定的感恩节档期。伊凡·威尔斯说："所有人都会忘记我们晚了5个星期。"一个做了3年的项目，不在乎这5个星期。最后阶段的优化，甚至会让一个游戏脱胎换骨。《杰克与达斯特》的最终BOSS战"先驱机器人"是在截止日之前两天才做好的，然后用了一天的时间进行最后的调整。

《杰克与达斯特》于2001年12月3日登陆PS2，与《古惑狼》一样，其日版发售后也大获成功。此后，该系列开始向着另外一个方向发展。汤普森说："《杰克》对我们来说是一场革命，之后一两年，我们看到《战神》和《杀戮地带》出来了……一切都开始改变。还有改变一切的《GTA3》。突然之间，业界主流变成了真实世界、照片级真实度、黑暗的故事，还有各种暴力。"

《杰克与达斯特》制作末期《GTA3》就上市了，虽然当时顽皮狗忙到飞起，但他们还是忍不住跑到休息室玩《GTA3》，争取尽快达到五星通缉。这款现象级大作，对随后《杰克与达斯特2》的改变也产生了深远的影响。

顽皮狗想要强化《杰克2》中的剧情部分，谢尔进一步推动了续作中电影语言的运用，音乐与音效也得到了进化。在《杰克1》最后的高潮处，背景音乐居然播放的是普通关卡音乐……谢尔认为，在这方面必须得多花点钱。

《杰克2》的很多方面都在向着电影的方向进化，游戏剧本就是按照电影剧本写的，剧情的插入方式更具电影感。本作于2003年10月14日发售后，玩家对最终成品颇具争议，有人盛赞它的规模庞大，也有人认为地图铺得太广，有点无所事事，更失去了平台动作游戏的味道。而公认的一点是游戏的难度较高。此外由于本作的风格变得黑暗，导致其在日本惨败，顽皮狗在日本好日子从此结束。尽管如此，鲁宾和嘉文认为必须走向成熟的道路才有未来，索尼的董事们也对此完全赞同。在这样的背景下，2004年11月发售的《杰克3》更加黑暗化。本作深受Rockstar的作品影响，对于系列玩家来说已经是一个面目全非的作品。

5.

无论顽皮狗的作品风格如何变化，其企业文化始终未变。

首席场景美术师塔特·莫西炫（Tate Mosesian）在《杰克2》制作中途加入了顽皮狗。1991年他从美术学院毕业后就加入了游戏业，曾在迪士尼、CAPCOM和水晶动力等公司工作。1999年，莫西炫加入SCE Santa Monica工作室，是其11位元老之一，其中七八人是来自SCE 989工作室。莫西炫在Santa Monica工作室期间参与了很多中途而废的项目，包括一个极为扯淡的角斗士游戏，该作最后竟演化成《战神》。莫西炫说，当初之所以想要转到顽皮狗，是因为认为顽皮狗的行动力够强，他们做的游戏总是能修成正果。"当你将两三年时间花在一款游戏身上，你当然希望看到它顺利发售，你会让你的家人朋友赶紧跑到玩具反斗城，然后对他们说'这是我做的'。"

与早期Santa Monica无头苍蝇般的游戏开发方式不同，顽皮狗的项目管理非常专业，员工们做的事情井井有条，看得到游戏进度不断推进。虽然这家鼎鼎大名的工作室仍然屌丝气息十足，但那种全体上下朝相同方向前进的企业文化氛围令人感到很可靠。莫西炫入职的第一天，办公桌上连台电脑都没有，

第二天终于有电脑可用了，上面却到处是食物残渣与污渍。“不过在这样一个创造大作，却保持疯狂车库精神的工作室工作真是不错。”莫西炫说。

美术总监艾瑞克·潘吉利南说，那种车库文化已经深深地烙印在每一个顽皮狗员工的 DNA 中。顽皮狗的游戏总是能准时上市，就算延期，也不会延太久，因为所有员工拼了命加班也要把它赶出来。“我们在业内以疯狂加班而闻名，”潘吉利南说。“这个是真的。但这是一种追求完美的热情表现。”

顽皮狗有十分合理的任务分配，比如他们会将一个关卡分配给一个建模美工以及一个贴图美工，这个关卡就归他们全权负责。他们要在限定时间内做出来，还要做的足够好，免得被人说：“哦，这游戏好棒，除了那一关！”员工们都有一种“做出来的东西不能给顽皮狗丢人”的意识。

音效总监布鲁斯·斯文森（Bruce Swanson）也是从其他行业跳到顽皮狗的，2002 年加入顽皮狗之前，他曾在电视和电影领域工作。在华纳兄弟电影工作期间，顽皮狗的人经常到他的工作场所租借设备，主要用来做音效。斯文森与顽皮狗的很多人成为了朋友。有一年夏天，他接到了杰森·鲁宾的电话，从未有过游戏制作经验的他被邀请加入顽皮狗。

6.

《杰克与达斯特》系列末期，顽皮狗的两位创始人离去，另外两名核心人物上位。这两人就是伊凡·威尔斯和克里斯托弗·贝尔斯彻（Christophe Balestra），他们带领顽皮狗攀上了另一座巅峰。

伊凡·威尔斯今年 40 岁，他

■伊凡·威尔斯

在游戏业已经工作了 20 年。上大一时，他疯狂迷恋游戏，整个暑假都在打游戏。他把所有能搞到的游戏都打穿了，其中有一款游戏叫做《Jam & Earl》，游戏本身做得不错，通关难度也很大。通过后，威尔斯在制作人员名单里看到了一个熟悉的名字——马克·沃桑格（Mark Voorsanger）。沃桑格是一个很罕见的姓，而在威尔斯参加的学校体操队里，有个叫康拉德·沃桑格的同学。在一个体育课上，威尔斯问康拉德：“你是不是有个哥哥叫马克？”

“是啊，你怎么知道？”康拉德说。

“他是做游戏的吗？”

“是啊，叫做《Toe Jam & Earl》。”

“我靠，我刚刚把那游戏打穿，我爱死它了！”

威尔斯刚好想找一份暑期兼职工作，于是就向康拉德要来了马克的电话号码，电话沟通之后，威尔斯成为了那家公司的实习生。那家公司在诺瓦托，而威尔斯住在帕洛阿尔托，整个夏天，他就在两地之间通勤。由于这段工作经历，大学毕业后，威尔斯顺利加入水晶动力工作室，参与了 PS 游戏《Gex》的开发。

克里斯托弗·贝尔斯彻加入顽皮狗的经历更直接一点。他曾与朋友合伙创办了一架小工作室，名为“Rayland Interactive”，地点在欧洲。他的游戏面向雅达利 ST、Amiga、PC 等平台。他靠自学掌握了游戏编程，是公司里唯一的程序

员，物理引擎、制作工具等都是自己一手搞定。

威尔斯第一次听说顽皮狗这个名字，是因为 3DO 的《勇士之路》。当时他正在制作《Gex》的续作，因为这是一款 3D 平台动作游戏，没多久他就听说有一款叫做《古惑狼》的同类型游戏要出了，看到了游戏截图后，他惊讶地说：“我的天哪！他们是怎么做到的？我们做的游戏确定是同一个主机的吗？太惊人了！”处于敬佩，他向嘉文与鲁宾直接求职，不过几年后，也就是 1998 年才正式加入顽皮狗。

而贝尔斯彻当年是在一家英国公司工作，该公司在法国有几个分公司是做游戏的。他们让他去伦敦成立一个团队，但贝尔斯彻不喜欢伦敦，不想搬去那里。在那时他玩到了《杰克与达斯特》，心想“这游戏太尼玛强了！”于是他上顽皮狗官网查资料，看到了一些游戏制作花絮视频，当时就产生了要加入顽皮狗的强烈念头。“当时我也不知道他们在哪儿，应该是美国吧？是在东海岸还是西海岸？哪里都无所谓，只要能跟那帮人一起工作就行。我把简历发了过去，他们让我一两天后过来。”

7.

伊凡·威尔斯加入顽皮狗后不到一年已身居要职，相当于是重要性仅次于鲁宾的游戏主策划。嘉文还记得伊凡刚来的时候，曾问过如何为《古惑狼 3》做点东西，他用了 5 分钟的时间向伊凡简单讲述了极为复杂的脚本文件，没想到他竟完全吸收了，在此之前，嘉文曾向无数人用同样的时间讲解过，没有一人能完全搞明白。一个小时候，伊凡就顺利上手了，并且承担起了巨大的工作量。

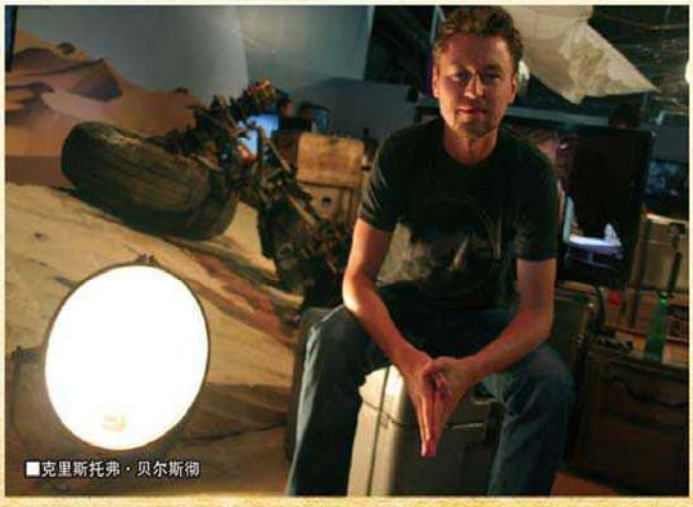
伊凡曾被顽皮狗内部戏称为“填缝料”，把他往哪儿填都合适，除了没办法自己画画外，游戏制作中的每一个环节他都懂。他能帮助任何人将他们做的东西变得更好。贝尔斯彻也是一个与他旗鼓相当的天才。他刚加入顽皮狗时是一个非常初级的程序员，工资很低，和他一起来的还有一个同样来自法国的高级程序员，工资比他高得多。两年后，贝尔斯彻成为安迪·嘉文手下的头号人物。而就在同一天，和他一起入职的那个法国人因为不称职而被炒掉了。

随着伊凡和贝尔斯彻成长为可独当一面的骨干，嘉文与鲁宾知道他们可以抽身离去，将公司交给他们了。权力的交接需要一段时间，在此期间制作的《杰克 X》相当于给了大家一个喘息的机会。《杰克 3》只用不到一年的时间就制作完毕，《杰克 X》也是一个短时间完成的项目。

在 2004 年离开顽皮狗之前，鲁宾提前两年就告知索尼自己打算离去。索尼曾极力挽留，并表示可以让他掌管索尼在美国的所有工作室。但这并不是鲁宾想要的，掌管所有游戏项目的结果，是对任何游戏都无法产生主导作用，这对他来说反而是噩梦。

2003 年，鲁宾让伊凡搬进了他的办公室，大家都知道要开始进行权力交接了。之后几年是顽皮狗最动荡的几年，并不是因为伊凡和贝尔斯彻无法服众，而是从 PS2 转型到 PS3 产生了太多的不确定性。

索尼与顽皮狗决定将工作室分成两个团队，同时开发两款游戏。人们都知道几年后顽皮狗一分为二，并因而诞生了《最后生还者》


■克里斯托弗·贝尔斯彻

这个强 IP。但这并非顽皮狗首次分割。在 PS2 和 PS3 的转型时期，索尼曾打算让顽皮狗分成两个组，分别负责 PSP 和 PS3 的游戏研发。在这个动荡的时期里，顽皮狗的人才大量流失，本身只有六七十人，在一年内走掉的就有大约 25 人。还有一个大麻烦是在技术层面，PS2 时代顽皮狗的引擎都是由安迪·鲁宾做的，用的是 GOAL 和 LISP，懂的人很少，其中有一大半是鲁宾自己发明的。这些技术不可能搬到 PS3 上，所以顽皮狗只能从头开始。

索尼也知道 PS3 的游戏研发环境过于复杂，所以在内部发起了通用引擎技术研发计划，该引擎技术叫做 ICE，在索尼内部所有工作室共享。1999 年就加入顽皮狗的首席图像及引擎程序师克里斯蒂安·英格斯特（Kristian Engstad）一开始就参与了神秘的 ICE 项目，并被索尼任命为该项目的首席经理。他还获得了马克·塞尼的强力支援。

CHAPTER 4 世界之巅

1.

由于顽皮狗是 ICE 计划的主力，因此能够比其他工作室更早接触 PS3。这也是后来顽皮狗的游戏能够最大限度发挥 PS3 潜能的关键原因。

随着平台的更迭，顽皮狗开始转换为更通用的 C++ 语言，而这意味着一切都得重写。此外，进入 PS3 之后，游戏画面风格从卡通整体转型到写实型，所以顽皮狗之前使用的所有工具也不能用了，基本上顽皮狗需要抛弃过去的一切，全部重头来过。

顽皮狗的老牌程序员查韦斯·麦金托什（Travis McIntosh）对当时的困境记忆犹新，他说："最大的问题其实不在技术层面，而是从大家都已经习惯的车库文化转化为现代化大制作，《未知海域》还有很多内容是外包制作的，而在过去我们从不外包。"

当时顽皮狗被划分成两个组，一个组研究 PS3 的新技术，另一个组在 PSP 上延续《杰克与达斯特》。汤普森说："我们对 PSP 都很兴奋，问题是顽皮狗是一个做尖端前沿技术的公司，虽然当时 PSP 也很流行，但是无法让这里的人们满足，他们需要更大的挑战。"简单的说，大家都想做 PS3 的高端游戏，而不是 PSP 上的小儿科。从个人发展的角度来说，显然也是前者更有利。

顽皮狗做了一个很酷的 PSP 版《杰克与达斯特》的 DEMO，之后还做出了几个可以玩的关卡，这款游戏如果顺利做出来，将超过市面上的大部分游戏。其基本概念来自《杰克 X》，弥补了该作留下的许多遗憾。在游戏中玩家可以创造自己的飞空艇，可以在翱翔中的飞空艇之间跳跃。

如今的《最后生还者》制作人内尔·德拉克曼（Neil Druckmann）当时就是这个 PSP 项目的参与者。他在《杰克 3》制作

■内尔·德拉克曼

期间以实习生的身份加入顽皮狗，之后在《杰克 X》做了一些简单的基层工作，到 PSP 版《杰克与达斯特》时总算成为一名游戏策划。

伊凡·威尔斯原本是将德拉克曼招进来当程序员，但他自己更想当策划，所以就主动请缨。为了证明自己的策划能力，他用休息时间做了一个小关卡，不断与威尔斯交换意见，逐步提升了自己的策划能力。当时顽皮狗开始使用 Adobe Illustrator，威尔斯就让德拉克曼用 Illustrator 将纸面上策划的东西实现出来。德拉克曼就开始学 Illustrator，在制作的过程中一遍又一遍地叨扰威尔斯，最后威尔斯实在受不了就让他做 PSP 版《杰克》的策划。

PSP 版《杰克》最终转移给 High Impact Games 制作，变成了《杰克与达斯特 失落的边境》。顽皮狗放手该作的原因是实在无法同时兼顾两个游戏，尤其是在困难重重的次世代转型期。麦金托什说，PSP 版《杰克》的制作过程其实很欢乐，他们用了三个月时间就做出一个可以运行的版本。将该作取消的原因是《未知海域》项目越做越大，需要所有人参与。最后顽皮狗做的内容并没有被全部扔掉，后来《失落的边境》的整个开场动画都是顽皮狗做的。

在这个动荡的时期，顽皮狗花了大量时间却没有一款游戏上市，不像过去那样一两年就有一款新作发售。员工们对公司的发展前景失去了信心。威尔斯说："那时几乎每个星期都有人到我的办公室里提出辞职，有时几乎每天都有。邮箱里充满了道别信。

贝尔斯彻说，如果当时没有当机立断干掉这个 PSP 项目，也许就没有《未知海域》，甚至顽皮狗也不复存在了。至于最后 High Impact Games 做出来的《失落的边境》，顽皮狗方面并不满意，汤普森说："如果是交给我们来做，我们会做的和《最后的边境》很不一样。把这款游戏作为杰克的告别之作，我不大高兴。我认为我们本来可以做得更好。"

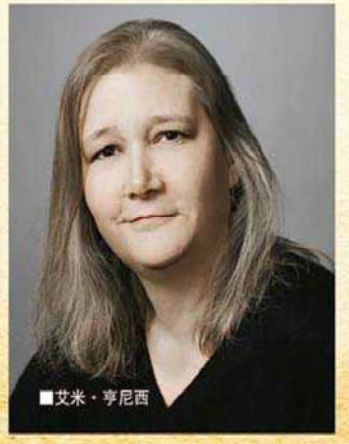
2.

《未知海域》的掌舵者艾米·亨尼西（Amy Hennig）来到顽皮狗之前，已经有十几年的游戏行业经验。艾米在伯克利大学学的是英语文学专业，之后她到旧金山州立大学学习电影理论，但她发现电影业水太深，作为一个女人，前面的路太难走。

上大学时，艾米自己赚钱付学费，她做了很多兼职，有文字处理工作、排版工作，以及为电子产品手册画插图。机缘巧合下，她找到了雅达利 7800 游戏机的兼职机会，参与了《电子战警（ElectroCop）》的开发工作，可惜该作没能顺利上市。不过艾米从此在游戏业扎下了根。此后她在 EA 制作了《迈克尔·乔丹 风之城的骚动》、《沙漠风暴》等游戏。接着她又跳到水晶动力工作室，参与了《凯恩的遗产》的开发。

水晶动力与顽皮狗之间很有渊源，艾米的很多同事都跳到顽皮狗工作，水晶动力也经常从《顽皮狗》和《杰克与达斯特》身上学习镜头运作等方面的经验。艾米喜欢顽皮狗的车库文化，所以在《杰克 3》制作中途，她加入了顽皮狗。

在进入到 PS3 的世代转型期，市面上的 FPS 游戏太多，而且大多是末日主题，画面色彩灰暗。顽皮狗想做一个让人眼前一亮的游戏，它要有过去顽皮狗游戏的鲜艳色彩，以及幽默氛围，又要符合写实化的游戏发展方向。顽皮狗考虑过


■艾米·亨尼西

很多题材，有末世风格、科幻类以及黑暗严肃型，但是转了一大圈之后，他们发现这些都不适合自己。

《未知海域》的诞生，与顽皮狗大批员工的水晶动力工作背景不无关系。水晶动力帮助 Eidos 实现了《古墓丽影》的转型，这些开发者们跳到顽皮狗后，将动作冒险游戏的新想法也带了过来。

《未知海域》的最初内部代号就叫“大项目（Project Big）”，早期的一个想法是故事发生在一个海底遗迹。艾米说：“还好没用那个方案，没多久《生化奇兵》就公布了，他们做的比我们好得多。”与《生化奇兵》不同的是，顽皮狗的海底之城更注重对水元素的利用，比如有一种武器可以操纵水，游戏主题一度变成“逃离海底世界”。

还有一个想法是风格介于《未知海域》和《最后生还者》之间，也是一个类似于德雷克的主角到处去寻宝，但故事发生在未来，主角所探索的遗迹，就是我们现代人类文明灭绝之后所留下的。艾米说：“我现在仍然觉得那是个很酷的创意，但我们还是走到了其他的方向。”

在《未知海域》构想成型之后的最后一个创意，主要围绕科技主题，爱情与冒险的成分不太多。其故事背景是恐怖分子放出了毒气，导致森林疯狂生长蔓延，并最终占领了人类世界，概念上与后来的《最后生还者》有点相似。后来经讨论之后，得出的结论是要有更强的文化相关性，要让玩家联系到现实世界，所以科幻成分被逐渐弱化。

内尔·德拉克曼说：“当时有一个概念图文件夹，我经常打开看。早期的概念图是那种开放世界，维多利亚时代的风格，融合了蒸汽幻想与飞翔的载具。里面真是什么创意都有。然后我记得有个主角看起来就像《回到未来》的 Marty McFly，穿着橙色的马甲……”

最后顽皮狗采用了艾米的建议，锁定了玩世不恭的冒险风格，其最主要的参考对象就是电影《夺宝奇兵》。艾米对电影电视的发展史有深刻的研究，对于各种电影桥段创意的演化史有清晰的认识，甚至可以将某些元素追溯到 19 世纪末。她将各种有趣的桥段都纪录到自己的笔记本里。

《未知海域》的整体概念，就是让玩家置身于一部由自己控制的电影里。虽然游戏朝电影化发展的理念提出了几十年，但是真正做到的寥寥无几。要么只是穿插一些电影般的过场动画，要么是有电影般的镜头感，却没有鲜活的人物形象。游戏之所以难以像电影一样产生情感冲击，就是因为缺乏有血有肉的角色。顽皮狗要塑造一个真实的角色，让人感到他仿佛是个活生生的演员扮演的。所以这名角色就想玩家身边的朋友，穿着 T 恤、牛仔裤，喜欢吐槽。不过这种角色形象让索尼的市场营销人员犯难了，这么平凡的角色形象，该怎么进行宣传呢？要是奎托斯那种角色，他们知道该怎么塑造其霸气的形象，而德雷克那种没有鲜明形象特色的角色，很难制造出一个令人记忆深刻的宣传点。不过索尼还是充分信任顽皮狗的决定。

3.

事实证明，索尼早期对 PS3 性能的过度吹嘘，不仅误导了世人，也误导了索尼自己的游戏开发者们。最初顽皮狗简直认为 PS3 无所不能，后面实际执行时，才发现很多事情都做不了，所以他们构想的内容不断缩水。在 PS 和 PS2 时代，顽皮狗的所有技术都是自己开发的，工具也是自己做的。到了 PS3 时代，这种全部包办的做法行不通了，顽皮狗必须得学习使用其他公司开发的工具。

E3 2006，索尼公布了 PS3 的售价，也首次对外展示了《未知海域 德雷克的宝藏》。威尔斯说，对于 PS3 的价格，他和外面的所有人一样吃惊。幸运的是，《未知海域》引起了人们的注意，算是对 PS3 失望之情的小小弥补。那时距离《未知海域》的预定发售时间还有 18 个月，而顽皮狗还没有拿到最终版的 PS3 硬件。黑崎说：“早期我们拿到的 PS3 样机有冰箱那么大，E3 2006 的预告片是用 PC 制作的。”

■贾斯汀·里奇蒙

PS3 开发套件终于到手后，将 PC 上制作的内容转移到 PS3 的过程也是步履维艰。PS3 的性能比他们想象的弱很多，而且很难将其性能潜力挖出来。所以很多指标都要下调，包括 AI、物理效果等。

虽然开发的过程困难重重，顽皮狗还是保持了自己的优良传统，在 2007 年感恩节之前顺利将《未知海域》做完。由于当时索尼的经济比较紧张，《未知海域》并没有获得太多的宣传预算，游戏的初期销售速度并不是太快。之后在口耳相传的作用下，《未知海域》凭借自己的实力而引发强烈关注，它就像顽皮狗预期的一样，成为了游戏业里的《夺宝奇兵》。

“我们做一款游戏就希望今后能够有续作，”伊凡·威尔斯说。“我们投入了那么多时间去做那个 IP，用了一次就扔掉是不明智的。”

《未知海域》显然是一个非常适合系列化的游戏，所以在一代之后，顽皮狗马上启动续作。贝尔斯彻说：“我记得在《未知海域 1》制作末期，大家已经在办公室里讨论续作，讨论想要在续作里加入的内容。”《未知海域》的三年开发时间里，有两年是用在制作团队的重振还有解决新主机的技术问题上。最后一年的制作过程中，开发者们有太多想法，根本不可能在一款游戏里全部实现。而且他们意识到 PS3 有巨大的潜力可挖，如果将这些潜力都挖出来，续作会有一个质的飞跃。“《未知海域 1》之后大家干劲十足，这跟其他游戏很不一样，一般做完一个游戏后大家都筋疲力尽，只想放长假。而这次大家恨不得马上开始做续作。”贝尔斯彻说。

▲《未知海域2》经典的火车之战。

《未知海域 2》的游戏策划是从一系列动作桥段开始的，比如大名鼎鼎的火车激战，顽皮狗知道把这些东西做出来，一定会让玩家惊呼牛逼，至于怎么用情节串起来，那是后面的事，艾米总会想到办法。火车关卡是最早想到却是最晚完成的，因为其技术难度非常大，技术层面的很多内容到最后才做好。

《未知海域》是顽皮狗第一次使用动作捕捉技术，不过配音与动作是分开的，是在后期再添加进去的。为了让动作桥段显得更加浑然天成，《未知海域 2》首次采用了“表演捕捉”，演员在摄影棚里做动作桥段的同时进行语音录制。

贾斯汀·里奇蒙（Justin Richmond）在《未知海域 2》制作中途加入了顽皮狗，到《未知海域 3》时已成为团队里的关键成员。里奇蒙毕业于波士顿大学电影系，也曾在温哥华电影学院进修过。他的研究生课程学的是 3D 动画。毕业后，他成为 PSP 首发游戏《小死神》的主力开发者，之后他跳到了 Blue Omega 公司。加入顽皮狗后，里奇蒙马上感觉到了巨大的压力。顽皮狗要做的基本上就是一部可以玩的动作电影。整个过程要像电影一样一气呵成，不能让玩家一遍又一遍地重复相同的内容，不能让玩家死了 14 遍才救出艾琳娜，让玩家一口气操控完成一个大片般的连环动作片段，会给玩家强烈的满足感。

2009 年底发售的《未知海域 2》并不是顽皮狗历史上最畅销的游戏，却是使其获得最多荣誉的游戏。它打败了所有强敌，成为这一年获奖最多的游戏。贝尔斯彻说：“游戏做完的时候，我们知道这游戏很棒，但是绝对想不到会拿那么多奖，简直是多到荒谬了。我不知道今后还有没有可能超越。我们实在太意外了。”

4.

《未知海域 2》被很多玩家认为是 PS3 时代的巅峰之作，在顽皮

狗内部也有很多人这么认为。贝尔斯彻曾对布鲁斯·斯文森说："它将会是我们所有人职业生涯里的顶点。"

至少在业界荣誉方面，顽皮狗确实很难再往上爬了，《未知海域2》几乎把所有该拿的奖项都拿到手。潘吉利南说："我们从未有过如此荣耀。看看我们的荣誉陈列柜，里面90%的奖杯都属于《未知海域2》这一款游戏。那一年也有很多出色的游戏发售，但是因为有《未知海域2》他们都没拿到奖，我们很多竞争对手都破口大骂，他们恨死我们了，我们把所有的奖都抢走了。对不起大伙了！"

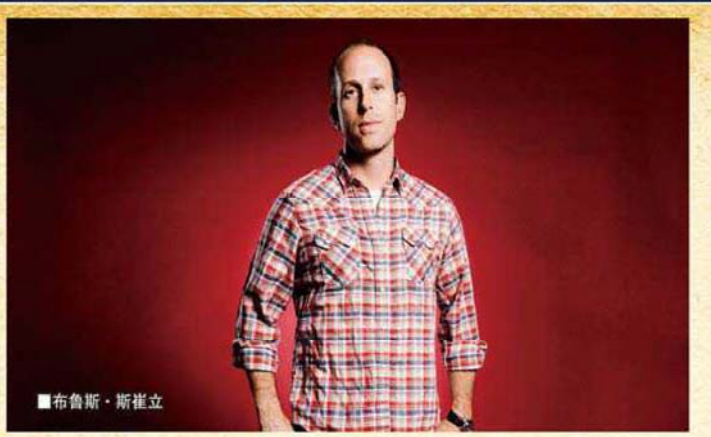
艾米说，当今游戏的制作规模庞大，每个人负责的都只是很小一部分内容，在游戏做完之前，大家所看到的都只是自己负责的那一小部分，不知道最后到底好不好玩。在游戏上市前两个月，所有东西才汇聚到一起，那时大家才知道这游戏究竟行不行。这是一个奇妙的过程。《未知海域2》是顽皮狗所有人的骄傲，但在荣耀过后，随之而来的是巨大的压力——如何超越已经登上顶点的《未知海域2》？

作为三部曲的完结篇，《未知海域3》受到了整个业界的空前期待，不仅是顽皮狗，整个SCE所有工作室都从未获得如此之高的期待度。此时顽皮狗已是公认的SCE旗下第一猛将，SCE以及顽皮狗自身都想有更高的作为。将工作室一分为二的构想再次被提上了议程。顽皮狗需要由两个团队，同时制作两个游戏，为PS系主机再增加一个杀手锏。而这一次，双团队的新架构不再是顽皮狗的噩梦，而是超越自我的开始。

在巨大压力下诞生的《未知海域3》，并没有获得前作那样压倒性的赞誉，但它的Metacritic统计平均分仍然高达92分。游戏销量也没有让人失望，首日即销售了380万套，其最终销量也超越了《未知海域2》。无论从哪个角度来说，《未知海域3》都是巨大的成功，唯一令人遗憾的只是没有拿到那么多大奖——这本身也是一种可遇不可求的事。

《未知海域3》的制作规模比前作更大，这一点从外包成本的飙升就能看得出来。游戏中的动作桥段也更壮观。实际上，原计划中设想的更加壮观，只是受到主机性能限制而降低了规模。例如经典的邮轮片段，原计划中轮船有泰坦尼克号那么大，后来这艘船会断成两截。还有飞机桥段，后面也缩水了。尽管如此，《未知海域3》仍是PS3时代最出色的游戏之一。威尔斯说："如果《未知海域3》是第二作，我相信它会获得《未知海域2》的所有荣誉。只是因为我们通过《未知海域2》将标准抬高了，把大家的期望值全都抬高了。我们将电影院里面看到的场面变成可操作的了。然后当第三作出来时，就没那么容易让大家震撼了。我仍然认为本作的很多桥段是系列中最棒的。故事方面也有许多地方比二代更能拨动心弦。"

《未知海域3》评价不够高还是让顽皮狗的很多人心中介怀。艾米说："我们不能让正面和负面的评价过多地影响自己，但负面评价总是令人难受的……你可能对10个积极评价不以为然，唯独那个负面的评价让你凌晨三点醒来，难过流泪。"


■布鲁斯·斯崔立

顽皮狗拼尽全力制作的《未知海域3》并未达到前作的口碑，这让顽皮狗的很多员工更加坚信《未知海域2》是他们职业生涯的顶点。没想到与《未知海域3》同时开发的另一个游戏，将把顽皮狗带到又一个顶点。这个风格截然不同的游戏，证明了顽皮狗在未知领域的强大创造力。它与《未知海域2》一样斩获了所有业界权威大奖，它被很多权威人士认为超越了顽皮狗的所有游戏。

5.

顽皮狗成立另一个团队的一部分原因，是给一些才华横溢的开发者更大的上升空间。伊凡·威尔斯和克里斯托弗·贝尔斯彻之后，顽皮狗又出现了两位可独当一面的制作人，他们就是内尔·德拉克曼（Neil Druckmann）和布鲁斯·斯崔立（Bruce Straley）。

德拉克曼从小热爱游戏，最喜欢的是《双截龙》和《Rampage》。他在大学期间学了三年的刑事犯罪学，曾一心想成为FBI探员。但他发现编程才是自己喜欢并擅长的，他因为选修了编程课而爱上游戏编程。从此他的职业规划完全转变，他进入卡内基梅隆大学攻读娱乐技术专业。2004年，德拉克曼以实习生的身份进入顽皮狗。

2009年夏季，《未知海域2》制作后期阶段，德拉克曼与斯崔立一起在顽皮狗工作室附近的一家小餐馆吃晚饭。聊天中，他们谈起了《未知海域2》的喜马拉雅山村关卡。其中有一个片段是夏尔巴族人丹津与德雷克跨越语言障碍的沟通交流。于是他们想到了《ICO》，那种无声胜有声的默契陪伴，是他们想要实现的游戏氛围。实际上原本丹津这个角色是个哑女，他会将德雷克带到屋顶，欣赏世界屋脊之上的日出美景。德拉克曼与斯崔立对于这个哑女角色被删除都有些不舍，希望有机会做一个有女性默契陪伴共同冒险的游戏。

顽皮狗的第二个项目组成立时，最初想做的是《杰克与达斯特》新作。但是用顽皮狗2.0引擎做出来的写实画面风格并不适合这个卡通型游戏，真实系的《杰克与达斯特》太雷人，所有设计方案都被推翻了。这时德拉克曼和斯崔立想到了被雪藏的哑女。而这名角色最终在多次修改后变成了出口成脏的萝莉。

从《古惑狼》到《杰克与达斯特》，再到《未知海域》，然后到《最后生还者》，顽皮狗的游戏不断向真实的方向发展。《最后生还者》体现了对真实的终极追求。如果说《未知海域》是一部动作片，那么《最后生还者》更像一部剧情片，它有更深入人心的角色演出，具有强烈的情感感染力。顽皮狗还聘请了曾获得两次奥斯卡大奖的音乐大师古斯塔沃为本作谱曲。

在开发《最后生还者》期间，

内尔德拉克曼的第一个孩子降生了，初为人父的他，对游戏中所描绘的父女般的情感有更深的感触。此外，为了提升游戏中角色演出的戏剧张力，德拉克曼报名参加了一个表演培训班，同时也更多地参与到动作捕捉的制作。顽皮狗与动作捕捉演员的合作足足用了一年半的时间。

2009 年《未知海域 2》横扫业界所有权威大奖，而 2013 年的世界属于《最后生还者》。称之为本世代主机末期最伟大的原创游戏绝不为过。它干掉了《生化奇兵 无限》、《GTAV》等现象级大作，将 BAFTA、GDCA、DICE 等行业最权威奖项的“年度最佳游戏”全部收入囊中。就像《未知海域 2》一样，它成为所有竞争对手痛恨的游戏，让许多高分大作失去了获奖的机会。

让索尼欣慰的是，《最后生还者》不仅为他们赚足了面子，也带来了充分的商业回报。截至 2014 年 3 月，本作全球销量已突破 600 万套，将很可能最终超过《未知海域 3》。

6.

在《最后生还者》制作阶段，顽皮狗曾表示该作可能不会推出续作，因为其故事本身是完整的，不适合开发续作。但是顽皮狗并非 Quantic Dreams，不是一家以不做续作为宗旨的工作室。顽皮狗非常乐意开发续作，让他们辛苦打造的 IP 发挥更大的价值。

在《最后生还者》发售后，已经确立双团队机制的顽皮狗，开始讨论续作创意。是否会有《最后的生还者 2》目前还无法确定，但是至少可以肯定顽皮狗有开发续作的打算。《最后生还者》与《未知海域》不同，其本身的故事已经完结，如果有续作，可能会讲述另外一个完全不同的故事。艾米曾经提到，《未知海域》的原故事背景是设定在未来人类几乎灭绝之后，主角在人类文明遗迹冒险。这套故事设定方案一直被顽皮狗雪藏，或许很有机会成为《最后的生还者 2》的故事背景。

顽皮狗的每一次主机世代转型，都伴随着大动荡。进入 PS4 世代之后也不例外。与上一次世代转型一样，顽皮狗在 PS4 的软件研发环境搭建中扮演了重要角色，与之关系密切的马克·塞尼更是 PS4 的首席架构师。对于顽皮狗来说，这次世代转型在技术方面的阻力小了很多，PS4 的游戏开发环境是根据游戏开发者们的需求而建造起来的，顽皮狗不用像上次一样全部从头来过。然而高层的巨变再次为顽皮狗的未来蒙上了阴影。2014 年 3 月初，顽皮狗创意总监艾米宣布离职，将加入 EA 担任《星球大战》游戏版制作人。业界盛传艾米是在高层权力斗争中被逼出局，具体一点说是被是内尔·德拉克曼和布鲁斯·斯崔立逼走的。随后不到半个月，在 PS4 版《未知海域》项目中晋升为导演的贾斯汀·里奇蒙宣布离职，新东家是《英雄联盟》开发商 Riot。

虽然索尼否认了艾米“被逼走”的传闻，但是她和里奇蒙同一时期离职相信并非巧合。两人都是《未知海域》组的核心人物，他们的同时离去，可能有两个原因：其一是 PS4《未知海域》开发工作陷入困境，其二是 TLOU 组地位急升，《未知海域》组落于下风，两位高层愤而离去。上一次顽皮狗分成两组的结果是所有人都不愿意去 PSP 组，结果大批员工离职。这次采取双组制虽然催生了顶级新 IP，但可能同样产生了一些问题。比如在项目资源的分配方面，很难让两组人都满意。

PS4 版《未知海域》是系列的一次“重启”，在风格上可能会有很大的变化。按照顽皮狗作品的发展趋势来推断，本作应该会朝着更加真实化的方向发展。索尼曾表示会在今年 E3 展公开详情，按原定计划可能是使其成为今年年末商战的压轴戏。不过，艾米和里奇蒙的离去，让这一切产生了变数。我们不希望看到保持车库文化几十年的顽皮狗，因为人事斗争而变质。

十年前，嘉文与鲁宾因为感觉到顽皮狗已走到顶点，“接下来只能下降而无法上升”，因此决定卖掉公司。

《未知海域 2》发售后，顽皮狗以为今后再也无法获得更高的荣誉，结果四年后诞生了《最后生还者》。

几十年来，顽皮狗一次又一次地突破自我。现在，处于巅峰的顽皮狗再次面临“是上还是下”的问题。但愿这只是顽皮狗攀登下一座高峰之前的必要休整。

文 Yellow CB 编 宇宙人 美编 小瑟

Project Morpheus

——“梦”想成“真”

笔者在去年看过一个技术帖，大意是通过历数索尼史上那些高端大气（又贵又小众兼卖不好？）的失败作品，诸如被打入冷宫的AIBO机器狗、差点就成为第一台平板电脑的Mylo移动终端、死于MP3和DVD手下的MD和UMD等等产品纷纷上榜，作者试图替当时正处于“被破产”传闻中的索尼翻出一个症结，矛头直指索尼各自为政的企业文化和强行引导消费者接受自己“lifestyle”观念的产品模式，大有打落水狗的意味。

偏偏索尼就和世界开了个玩笑，在那位“高富帅”总裁平井一夫的带领下，“One Sony”的政策初步见到成效，不仅8年来第一次扭亏为盈，还凭借着PS4半年内接近600万台的销量打了一个漂亮的翻身仗。然后继续贯彻“引导消费者的生活概念”的文化理念。

继涉足移动可穿戴设备（Smartwatch）领域之后，“多元化”的索尼开始进军VR技术（Virtual Reality）领域。经过一轮半推半就的外泄预热之后，他们在2014年GDC游戏者开发大会上正式公布了PS4专用虚拟现实设备，代号“墨菲斯计划（Project Morpheus）”的头戴式VR设备。墨菲斯是是希腊神话中梦境之神，故墨菲斯计划又被称为“梦神计划”，而索尼，就是令梦想成真的“造梦者”。

缘起 索尼的逆袭之梦

▲ Virtual Boy可以说是VR技术的始祖。

资深的游戏迷或许会记得，VR技术第一次进入我们的视野，是1995年任天堂推出由“Gameboy之父”横井军平设计的Virtual Boy，这款划时代的产品和今天我们看到的Project Morpheus原型机颇有几分相似之处，同样是头戴显示器加手柄，同样以立体游戏为目标，不同的是20年前家用机的水平还只是在2D力求完美、3D还待加强的阶段，VB以及后来的很多VR游戏设备一样只是简单地将屏幕架在人们的鼻梁上，却截断了人们与外界的联系，没有身体感应也就谈不上互动，更谈不上让使用者犹如“身临其境”般得到全方位、及时、没有限制地观察三度空间的体验。诚然，在VR技术在军事领域早就在90年代末就已经成型，但是游戏的VR技术，要直到上一代家用机以体感技术为突破口并且取得了长足进步，才为其奠定了基础。

事实上索尼进军 VR 游戏界并非纯粹被刺激而一时头脑发热，他们开发 Project Morpheus 的主要压力和动力并非来自于今年来迅速冒起的 Oculus，而是死对头微软和任天堂。在游戏硬件开发上，三大厂商总是不断寻求突破，虽然索尼凭借着 PS2 曾经一度占据了 70% 家用机市场，完胜同时代的 Xbox 和 NGC。但是在上一世代的家用机争霸中，体感游戏成为了三大厂商争相抢夺的制高点。Wii 凭借着先入为主的体感控制器创意而获得销量的一路领先，Kinect 的另类体感帮助微软开启了一个新领域。不幸的是，索尼和 PS3 在多数时间内都是扮演追赶者的角色，无论是 PS Move 还是 PS Eye，都有着浓浓的跟风意味，毫无领先独创技术致使新用户流失，也是索尼之所以每每传出危机的重要原因。

如何在次时代家用机战争中觅得光复旧河山的机会，索尼选择了押宝在 VR 领域。早在 2010 年研发 PS Move 的时候，索尼深感自己步步落在竞争对手之后的窘况，便成立了一个内部小组（索尼最擅长就是做这个），专门研发 VR 设备。索尼一度希望 Project Morpheus 与 PS Move 搭配发售，但是家用机市场在不久之后进入了次世代的竞赛之中，索尼于是选择了隐忍。Project Morpheus 也只能在四年后的今天才得以面世。

当次时代的主机争夺战之中，先行一步的 Wii U 因为“创意”不被广泛认可而使任天堂陷入百年来最大危机，三英争霸变成双雄会；PS4 表现良好，超过 700 万台的销量遥遥领先于 Xbox One 的 500 万台。在这样的情况下，索尼着力用虚拟真实来为本时代主机订立新标准，不过在 Project Morpheus 诞生之前，他们在这四年间做了不少试验。也许不少资深的电影发烧友都会记得，在 Project Morpheus 出现之前，索尼就已经推出了头戴式的 3D 显示器 HMZ-T 系列，就是其重要基础。

不过，HMZ-T 系列的最初诞生多少有些试水的意味。曾几何时，索尼的开发部门认为 OLED 技术将会取代液晶屏幕技术，于是开发了 3mm 的超薄厚度、11 寸 OLED 精巧屏幕的 XEL-1 电视，这款高科技电视是索尼一直坚持的“引导消费者的生活概念”企业理念的最高级代表作。

诚然 OLED 有着色彩鲜艳、超薄抗震、可视角度大、响应时间短、柔软性高等等优点，但只要有一个缺点，就死死地堵住了其普及之路，那就是 OLED 的制作成本十分高昂。XEL-1 的仅有 11 寸的屏幕却卖出 2500 美元超高售价，是当时索尼在液晶电视的中坚力量——40 寸的 KLV-40V300A 的三倍，足以让无数人望而却步。最终 XEL-1 全球销量只有 2000 台，让索尼狠狠地摔了个跟头。而这个只能成为数码收藏家藏品的奢侈品也入选了文章一开头那篇盘点索尼失败产品的帖子中。

不过 XEL-1 的失败没有浇灭索尼对 OLED 的信心，既然电视之路走不通，他们选择独辟蹊径。2010 年，在宣布 XEL-1 停售几乎同时，索尼开发的头戴式虚拟现实显示器的原型机照片相继流出，然后外观完成度更高的原型机的试作品便在 2011 年的 CES 上出现。当时就风传称索尼即将开发头戴式 3D 游戏设备，但是更多人则是认为抱着观望态度，大家都怀疑经历了这样惨痛的失败之后，深陷各种危机传闻中的索尼还是否有精力去开发这个需要双手托着才能看画面的“高新科技”。然而索尼又一次出人意表，他们真的将那款原型机商品化，但只是作为一款显示器形式出现的 HMZ-T1。

HMZ-T1 的核心部件是在左右眼部分加入两片 0.7 英寸大小，1280×720 分辨率（720p）的 OLED 显示器，在 3D 节目的时候左右眼画面可以做到完全 100% 的分离，再现没有串扰的清晰 3D 影像。这两组镜片还提供了高达 45° 的视角，和我们在电影院里 20 米距离观看 750 英寸银幕时的视角相当。再加上 5.1 杜比环绕声效。再加上体积则相当“便携”，使用者可以随时随地的享受到大屏幕高清影院的震撼。虽然价格高达 5999 大元，但是在那个某果四代都要炒到过万元的时代，能为了享受 3D 效果而掏出 6000 元的发烧友绝不在少数。

在中国大陆发售日多个销售网点都引发了排队潮，爱（真）好（土）者（豪）络绎不绝，还出现了自用一台，现场送朋友一台的“壮举”。HMZ-T1 甫一登场就处于脱销状态，一方面原因在于索尼的产量不足，更重要的是爱好者的热情远超预期。

高潮来得快，批评的声音也就来得越快。HMZ-T1 的缺点和优点一样明显，甚至犹有过之。网友们甚至还列举出 HMZ-T1 的“数宗罪”：价格定位太高，佩戴不舒服，没有屈光度调节，分辨率不高，3D 显示效果不稳定，没有针对戴眼镜用户进行设计迁就而导致体验更加糟糕等等……

更重要的是，作为游戏玩家更看重的游戏性机能，例如可以随着头部摆动而实现视觉方移动以及用手势进行操作等等幻想，都因为 HMZ-T1 没有任何的追踪装置而一一欠奉，这个只有 3D 播放功能的显示器自然远远没能达到人们预想的要求。虽然有技术宅利用 HMZ-T1，再加上 Kinect 来捕捉游戏者的动作，TrackIR5 用来做头部动作跟踪，外加语音识别软件，通过各种调试整合，成功打造了一套系统，让他本人享受到了身临其境的体验。但这毕竟是少数，不是每个人都有这样的时间和能力去打造系统。

不过那位技术宅的无意之举，却不经意间契合了 Project Morpheus 的发展方向：即 VR 眼镜 + 手部动作追踪 + 头部视角动作跟踪。

从HMZ-T2与PROTOTYPE-SR到HMZ-T3：梦神的奠基石

HMZ-T1 虽然说不上十分成功，但是起码在销量上给予了索尼以及还没成型的 Project Morpheus 一线曙光。既然已经拥有了 PS Move 与 PS Eye Camera，那么 VR 眼镜 Project Morpheus 便成了体系中的重中之重。在过去的两年里，他们开始了对 HMZ-T 系列的改造和对更深层 VR 模拟的探索，当然他们也没有忘记一年一小步地推陈出新，一次次狠狠地收刮了爱好者的钱包。

新版本的 HMZ-T2 在 2012 年的 TGS 上面世，对之前 HMZ-T1 所存在的问题有所改善，首先被解决的是最为人所诟病的舒适性问题，索尼尽可能地缩减 HMZ-T2 的规格，使之较诸前作更加小型化，同时 T1 的贴耳式开放型耳机也被入耳式耳机所取代，这样一来整体重量足足减少了接近 100 克，再加上更加宽阔的耳机头垫减轻了额头压力，位置调整以及左右独立的刻度间距调整等功能的使用，用户的使用舒适度有了明显的提高。除此之外，索尼还加入了部分更加人性化的改良，包括每秒显示 24 帧图像的“24p True Cinema”功能令画面更加真实；针对体育电影、动作电影以及竞赛游戏等要求高速显示的内容，新配备了通过有机 EL 面板的发光控制提高视频响应性的“CLEAR 模式”，能使动作更加清晰，在某些特定视角的游戏模式（车内这种特定的视角中），屏幕完全占据了所有视界，形成彷如真实的 3D 立体世界。而针对 PS3 等游乐设备而新增的“游戏”画质模式，则大大提升了游戏时画面显示的效果，提升了玩家的体验。声效方面新增了当声音逐渐消失时重现微小声音、实现有延伸音场的“谐波均衡器”功能；耳机也实现了非内置，让玩家可以自行选择替换更高级的装置来获得更大的听觉享受。

然而，HMZ-T2 优化体验终究算是小幅度改良，依旧存在很多局限性，诸如如何实现“全高清”、“便携化”、“更广阔的平台支持”，以及对游戏玩家更重要的追踪定位装置问题，没有了这些，HMZ-T 终究只是一个高端一点显示器罢了。索尼显然注意到这一点，并且开始了一步步的改进。

比 HMZ-T2 更有时代意义的，是一同在 TGS 上亮相，索尼旗下“没入快感”研究所在 HMZ-T2 的基础上针对游戏系统进行深化，研制出的“PROTOTYPE-SR（替代现实原型机）”。

PROTOTYPE-SR 中加入了摄像头和陀螺仪，在正常使用中 HMZ-T2 在其中起显示功能，而相机部分则是用于头部追踪和拍摄功能。玩家的视界终于可以随着自己头部的移动而变化，虽然视角依旧只有 45 度，但也大大地丰富了玩家的体验，当头部追踪技术真正得到运用的时候，真正的全实景 VR 有了现实的可能性。

■PROTOTYPE-SR为Project Morpheus的头部动作捕捉打下了基础。

多有趣玩意。PROTOTYPE-SR的出现意味着VR技术的日益成熟，为游戏开发方向提供了一个新的启示——虚拟游戏与真实之间的契合，使游戏走出二次元，并且不是简单的“摄像头射击”游戏，而是个人的意识的真正体验。也许有朝一日，“SAO的时代”（刀剑神域里面的科技世界设定，指人真正成为虚拟游戏内的主体）将会到来。

如果说HMZ-T2是在对舒适度的提升，PROTOTYPE-SR是开拓领域，那么一年之后的HMZ-T3和HMZ-T3W则是在原有基础上对便携性和画面的改善。

更为逆天的是，PROTOTYPE-SR可以将事先录制的3D影像重叠到现实的环境之上，使用者身在其中如果不经触摸甚至无法分辨虚实，往往在你眼前出现的人只是个事先录好的影像，又或者眼前会出现两个一模一样的人，一虚一实使人“360°完全沉入快感”之中。

新硬件的出现往往会引发游戏业乃至更广泛领域里面出现许

也许是因为前两代产品在画面上依旧为人诟病其清晰度问题，索尼在HMZ-T3/T3W中大幅改良画面技术。索尼为其使用了专门的LSI元件并对光学结构进行了改进，画质更加优秀。使用了与索尼高端蓝光播放器BDZ-EX3000所使用的CREAS Pro相似的处理器，画质调整幅度相较原来扩大了27倍，并可以对画面中某一区域进行独立控制和微调，能够再现更自然精细的画面。为了照顾更多的2D电影而加入的“平面显示模式”使得在2D画面下画面更加宽广。游戏有四种模式可选，在游戏模式下对黑暗部分辨识性更高的“清晰黑调整”功能，让FPS和ACT游戏中黑暗部分的显示更加清楚，也减少了以往在光亮的地方玩着黑暗游戏的违和感。还支持调整90%/80%/70%的屏幕尺寸，再加上OLED的高速响应、低延迟优点，使得游戏画面更加优化，体验更佳。在解决了FPS、ACT和RAC三大对画面要求最高的游戏类型的需求之后，索尼再次向前迈出了坚实一步。

除此之外，新系列还可以与PS3设备（包括纯手柄）、安卓手机、Apple Digital AV与苹果设备等进行连接，丰富了设备的使用平台。HMZ-T3W更加入利用Wireless HD技术使其在便携性上有了良好的突破，再也不用连着信号盒的观赏，再加上模拟7.1声道，家庭影院享受更加舒适。

从HMZ-T2的拉阔视野，到PROTOTYPE-SR虚实结合，再到HMZ-T3的开拓平台和改善画面，虽然每个进步都显得比较孤立、并没有做到一步到位，但是有了这些积累，索尼的步伐离Project Morpheus的“梦”越来越近，而且这个“梦境”的疆界除了家用机领域外，还有拓宽得很远很远。

竞争者：跨界的造梦者

索尼能看中VR技术作为次时代主机的“皇道”，其他企业也不乏这样的眼光。由于VR技术的用途开放多样，使得其他科技行业也开始涉足，而游戏业界，则是造VR之“梦”最好的试金石。

所以在HMZ-T3上市之前，他们要面临各方的叫阵。在这些群雄中，既有老对手，也有新生跨界的强者。而其中攻势最为猛烈的，可算是新近被Facebook用20亿美元收购的Oculus Rift（OR），以及其所在的“沉浸感技术联盟”。

这个由Palmer Luckey（原谅我总觉得是lucky，事实上他真的挺幸运）从车库中一手缔造的企业和产品Oculus VR，正又一次上演着“美国梦改变世界”的传奇故事。

跟HMZ-T系列相比，OR在显示原理上和索尼的HMZ-T系列几无二致，但OR的1280×800分辨率，是通过利用两块640×800分辨率的LCD显示屏在播放3D效果时通过我们人体的视觉效应叠加而成，在播放单纯的2D电影时只有640×800的效果，再加上LCD与OLED之间的差距显而易见，在画面表现力与声音方面完全无法和索尼抗衡，作为一个家庭影院的播放器时，OR甚至可以说是被索尼完爆。更别说原型机上那足以令人思觉失调的延迟，大大地降低了他对人们的吸引力。

所以Oculus VR最初在kickstarter（美国著名创意方案的众筹网站平台）上发起募捐时并没有引起人们的注意，响应者更是寥寥无几。不过这一切都随着“第一人称射击游戏之父”卡马克（John Carmack）的加入而改变，他将OR带到了2012年的E3，并向世人完整地呈现了OR的创造性。

OR能够在市场立足，并且比HMZ-T系列更受游戏开发商和玩家的追捧，自然有其独到之处。他所加装的三轴加速计、三轴陀螺仪等等运动追踪感知装置，使其能够追踪人们360度XYZ三轴全方位运动，并且呈现相对的内容，真正实现了全景3D，这比起索尼的相对狭小的纵向视觉出色不少。光凭这点OR就有了立足之地。

OR的出现，使得不少曾经只能跟随索尼、任天堂和微软脚步的软硬件开发商看到了新的希望，也使其他科技企业看到了机遇，包括同样白手创造科技神话的Facebook创始人——扎克伯格（Mark Elliot Zuckerberg），面书从虚拟的社交世界中获得了巨大的成功，自然对虚拟领域充满兴趣。被收购了的Oculus VR与EA、Avegant再加上Epson、Panasonic新涉足的领域的公司，结成了“沉浸感技术联盟”(Immersive Technology Alliance)，共同开拓VR技术的广阔领域。

有了资金和技术支持的OR并没有急于开发游戏，而是将已经卖出超过60000个的开发套件1（DK2）进行了升级开发。

OR同样在GDC2014上推出了第二代“开发套件2(DK2)”，加入了OLED显示屏，避免用户产生飞行模拟动晕症，单个目镜拥有960×1080（合共1920×1080）分辨率，在某种程度上甚至超过了Project Morpheus的1920×1080的LCD，在改进了清晰度、颜色和对比度。同时，外部摄像头将改善低延迟头部位置追踪能力，允许玩家窥探角落或更近地检查虚拟对象。还包括定位追踪功能，内置延迟测试，加入USB插口，Unity和虚幻4引擎的集成优化也更加出色。售价为350美元的套件在短短的一个月内就已经预售了超过25000个，完全对得起“CES2014最佳产品”的头衔，更足以对索尼构成重大的压力。

另一家将VR技术付诸实践的，是Steam平台的运营者——Valve。

与Oculus Rift相比，Valve走的是一贯的师夷长技的手段，先是制作beta客户端，用户只要用Oculus Rift就可以在Steam上游玩，继而就今年年初推出了自家制的头戴式VR设备，其命名也是简单粗暴：既然自家平台Steam上用的VR设备，那就叫SteamVR好了（果然简单直接）！作为从软件平台进军到硬件界的，Valve并没有打算只是做个陪跑分子，他们联合了Alienware、技嘉等多家知名厂商推出了一大波Steam machine，还有仿佛天生就带着“求嘲讽”技能的Steam手柄，再加上SteamVR，Valve组成了完整的硬件组合，野心可谓不少。

最后是后知后觉的微软。微软在GDC2014上也私下确认自己早在2012年公布的“Fortazela”项目的内容中，就有负责虚拟现实/增强现实(VR/AR)技术项目。高大上的华尔街日报引述报道指，微软在VR领域的努力是为了打造Xbox产品线的一整套用户体验，带给大家独一无二的享受。而他们的眼镜款式也抛弃了沉重的外形，采取类似于google glass那样的轻便风格，当然这一切都只是传闻。当然也少不了谷歌眼镜，奈何他们走的也是轻便路线，跟本文完全虚拟现实的主题不符，便不在讨论之列。

越来越多的巨头涉足VR领域，一个新的时代正在变革。在列强的虎视眈眈下，索尼也要祭出自己的法宝，沧海横流，梦神降临！

■强力的竞争者Oculus Rift。

Project Morpheus：梦神降临

■吉田修平掀开了Project Morpheus的神秘面纱。

在民用领域，VR 技术还处于起步阶段，他们需要一个贴近 VR 本质并且可以获得良好数据的载体来进一步发展。游戏因为其独特而多样的虚拟性而成为了 VR 技术最好的突破口。

2014 年的 GDC，或许不是改变未来游戏界格局的大会，但一定是个 VR 游戏的盛会。除了备受瞩目的第二代 Oculus VR “开发套件 2(DK2)”如约登场以外，酝酿了四年之久的“墨菲斯计划”（Project Morpheus）终于作为 PS4 的重要套件在 GDC 上高调亮相。

索尼在开发 Project Morpheus 时坚持”视觉、听觉、追踪、控制、易用性和内容”六个核心原则。这些原则在过去数代 HMZ-T 系列机型中得到一一展现。有了过去几年开发智能手机与 HMZ-T 系列机型积累得来的经验，Project Morpheus 甫一亮相完成度就已经不低，并且处处显现着 HMZ-T 系列的影子。

如果说 HMZ-T 系列只是在 720p 上不断优化体验和积累经验，Project Morpheus 上则是真正地实现了升级：显示屏幕的大小为 5 时，分辨率从 HMZ 系列的 720p 升级到 1080p，水平视界范围 90° 。PROTOTYPE-SR 的经验被很好地运用到 Project Morpheus 上，搭载的加速度传感器、陀螺仪传感器的支持头部位置追踪，搭配 PlayStation Camera 能支持支持正向预测以降低延迟所带来的影响，1000 赫兹的追踪频率能实现 3 米、360 度的有效范围追踪，同时在游戏中 PS Move 控制器也会被当作虚拟物体来处理。索尼一向在音响设备上有着领先的优势，Project Morpheus 采用了 SCE 专门为其开发的独特 3D 声音技术，除了模拟脚步声，上下左右，上楼或者盘旋的声音，让游戏体验更加逼真。

虽然在显示上 Project Morpheus 稍逊于第二代 Oculus VR 开发套件，但是索尼的优势并不在这小处。

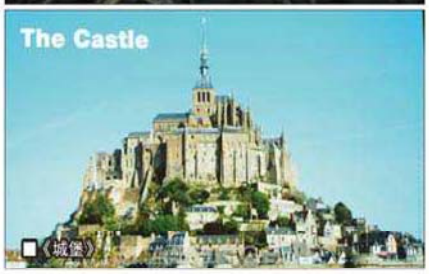
基于 PS Move 基础上开发的 Project Morpheus 意味着其并非孤立，索尼将其与 PS4、PS Move 和 PS Eye Camera 打造成一套完整的体系的，并且将之效用发挥到最大。这是 Oculus 无法比拟的优势，而这种优势在 GDC 上被一个个可供试玩的 VR 游戏证实、拉大。

既然是新硬件展现又是高调亮相，索尼自然精心地准备了不少重量级的首发游戏来衬托：来自 SCE 的《The Deep（深海）》与《The Castle（城堡）》，将 DualShock 4 和 PS Move 巧妙运用，既可以开枪射击，又可以弯弓搭箭，动作十分生动传神；与 NASA 合作的《MARS（火星）》，通过 Project Morpheus 让人们误以为自己真的抵达火星表面；再加上 CCP 制作的《EVE Valkyrie（星战前夜 瓦尔基里）》，和 Square-Enix 的 Eidos Montreal 团队专门制作的《Thief（神偷）》特殊关卡……这些来自各个著名厂商和科技巨头的作品除了是展示成果，更是对竞争对手的一次有力回应。

不过作为原型机，Project Morpheus 的缺点还有很多，诸如屏幕起雾，佩戴感觉依旧不太完美，延迟眩晕等等亟待解决的问题。索尼除了要解决以上问题。他们还要着眼于更加遥远的东西，他们担心因体验太过真实而引起一些问题。比如，VR 环境下的恐怖游戏会激起人们心底的恐惧，笔者尚算大胆在看 PROTOTYPE-SR 的 DEMO 时，少女变成丧尸扑到面前，即使隔着屏幕也能让我感到心惊肉跳。又或者当游戏进入到一个小房间里时，幽闭恐惧症患者可能会发病。这些都是索尼在试图解决的问题。更长远的问题，就涉及到 VR 技术的发展问题了。而在此之前，辜勿论得失如何，Project Morpheus 这位虚拟现实的“造梦者”，一步步地给了我们做梦的期盼。

■与PS4、PS Move等设备构成一个体系是目前Project Morpheus的方针。

■对应Project Morpheus的《神偷》特殊关卡。



■《城堡》

句点，也是起点：梦想成真

对于索尼在 VR 技术运用上的强势，业界内叫好的人不在少数，有人认为“对于主机游戏来说，Project Morpheus 可能是 Wii 一样的革命性东西”，有人则是对 Project Morpheus 可以兼容控制器而感到高兴，就连为 Oculus Rift 开发过一系列虚拟场景的设计师 Daniel Ernst 说也表示：“索尼一直在寻找下一个 Walkman（式的标志性产品）。Project Morpheus 就是（这种东西）。”

与此同时，Daniel Ernst 也表达了 Project Morpheus 的担心：“索尼面对的用户比较主流，不会像 OR 的狂热粉丝那样有容忍度，VR 技术再加上 LCD 延迟产生的眩晕问题如果不解决，将会使设备遭遇失败。另一方面，令人担忧的前景是，索尼会把虚拟现实当做一种周边设备，就像 PS Eye 或 Kinect。要是实验的话，游戏是个理想的平台，但是虚拟现实的潜力是超越游戏的。如果索尼将其当做一种小花样，人们会很快厌倦，就像他们厌倦 3D 电视一样。要发挥 Project Morpheus 的潜力，需要将其独立出来，不与 Playstation 捆绑。”

当然像 Daniel Ernst 持有这样看法的人不在少数，看衰 Project Morpheus 的人也是大有人在，某些开发商和评论员对 Project Morpheus 的普及程度抱有怀疑和观望的态度，只有等他们形成热销之后才能证明其正确性，当然也有 OR 的狂迷认为其性能表现还不及 OR DC2 而看衰 Project Morpheus 前景。

可以看出，大部分业界人事关心的，并不仅仅在于游戏领域，而在于 VR 技术到底能够带给我们怎样的生活。索尼对此也并非没有回应，SCE 总裁吉田修平在推介会上反复强调“存在感（presence）”，而其研发部部主管 Richard Marks 更强调了虚拟现实的广泛应用：“VR 是一个媒介，而不是一个周边产品，它就像是狂野西部，目前没有规则，也没有什么必须支持的杀手级东西。”

从索尼高层的话中我们不难看出：得益于大型企业的全力推动，虚拟实景确实是大势所趋，但离我们依旧很遥远。索尼对 VR 设备着眼于更遥远和广阔的未来，他们的野心远不限于游戏。

他们用自己的“梦神”，给我们一个名为“VR 游戏”的梦之起点，游戏是它选择的第一条道路。然而他们终将走出更多的路，延伸出无限的可能。索尼希望以后 VR 设备能进入每个人的生活——比如以后买房、选衣服，这些都可以通过 VR 设备进行“真实的”远程感受后再做决定。

而在那遥远的终点，说不定我们真的能“梦”想成“真”！

文 鱼楠（实习） 美编 小瑟

教团 1886	SCE	动作射击
PS4	The Order：1886	美版
发售日期未定	玩家人数未定	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

本作发生在科幻架空的19世纪初，维多利亚时期的伦敦。人类与被称为“混血种”的半人半兽的怪物之间已经持续了1000年之久的战斗。经过工业革命与科学发展的洗礼后，人类渐渐强大并获得了这场战斗的优势，玩家将成为人类的骑士团“Order”的一员，投入这场战斗。

STORY

故事的一切，起源于公元7、8世纪，人类的遗传因子发生了变异，其中甚至有分支因此完全没有人类该有的姿态，而是半人半兽，人们把这种变异的分支人种称为“混血种”，并用传说中的怪物名称呼他们。不久后，人类与混血种间展开了漫长的战斗，虽然论数量，人类远超混血种，但是在拥有极强生命力与恢复力的“混血种”面前，人类节节败退。

几个世纪后，人类迎来了胜利的机会：一群起誓为了抵抗混血种而献出自己一切的人组建了一支名为“Order”的骑士团，站在了人类对抗混血种的最前线。在之后长达数个世纪的战斗中，许多骑士都献出了自己宝贵的生命，但骑士团并没有因此而消失，一个骑士倒下去了，会有一个新的骑士继承他的名字，继续投入战争中……

到了现在——19世纪，伦敦，在经历了工业革命与科技发展后，人类渐渐强大，大型的飞空艇在伦敦上空游弋时刻观察着地面的一切，人类第一次处于战争的上风。混血种的威胁刚开始减少，但却有新的危机袭向骑士们——大英帝国各地都掀起了革命，市民饱受工业革命的劳苦，阶级差距日渐变大，引起市民们的不满，遂引起反叛，这难道会是新的敌人吗？

玩家操作的角色，“Order”的骑士。“格拉海德”之名取自《亚瑟王》中的同名人物，一位高杰完美的骑士，部分角色的名字也均取自这部作品。

格拉海德公爵

游戏的画面相当精细，服装纹理表现出色，人物表情刻画生动。

©Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Ready At Dawn Studios LLC.

独创武器

起誓为了守护人类与大英帝国的“Order”骑士们，除了会被传授特殊技能之外，还会配备“混血种专用武器”，这些武器是基于 1886 年当时的科学技术可实现的科幻小道具融合人类设计而成的独创武器。

1. 电弧枪

发射电流攻击敌人的武器，也可以通过长按扳机蓄积电力，松手后会释放出强力电击，哪怕是装备了重装甲的敌人也会受到重创。

2. 破片手榴弹

手榴弹爆炸后，手榴弹上的金属片将四处散开，是范围杀伤性武器，还可以将手榴弹预设在墙缝或床底等隐蔽的地方作为陷阱使用。

3. 铝热步枪

先发射由铝与氧化铁压制而成的子弹，当其命中目标后，再发射副武器所装填的点火剂，促使子弹发生铝热反应，产生高热，将敌人燃烧殆尽。

4. 组合枪

这是一把由压缩空气枪与步枪组合而成的复合武器，近距离战斗的时候可先用压缩空气敌人吹飞，再用步枪上前追击。

铝热步枪的点火剂命中子弹的瞬间。

敌人的子弹从头上呼啸而过。

黑暗中隐藏的杀机

文 秋沙雨 美编 NINA

在雷姆利亚王国 CHILD OF LIGHT

如同水彩画一般的画面，优雅轻柔的旋律，以及与玩家们一起在魔法世界里冒险的少女欧罗拉——这就是本月即 Ubisoft 即将发售的日式风格 RPG 游戏《光之子》。本作的风格受到日式的影响很深，战斗系统也以回合制为主，讲述少女欧罗拉在魔法王国的冒险。本作的日版将于 5 月 1 日发售，日版的实体版将赠送天野喜孝绘制的海报以及原画集等赠品。

光之子	Ubisoft	角色扮演
PS4	Child of Light	美版
	2014年4月30日 本地1～2人	14.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上

剧情介绍

黑暗女王夺走了太阳、星星与月亮，奥斯托利亚的公爵女儿欧罗拉某一天从睡梦中醒来，获得了身为光之子才能拥有的飞翔能力。为了夺回雷姆利亚王国失去的三个光辉而踏上了旅途，在旅途上得到伊古尼裘拉斯或加比利族等朋友们的力量协助，与黑暗魔物和黑暗女王展开斗争。

在旅途中，欧罗拉会遇到各种各样的生物，有森林里的妖精、会说话的老鼠、魔女、邪恶的海蛇等等，一边在景色独特的迷宫里探险，一边想办法夺回光辉……

与 Ubisoft 平时制作的 3A 级大作相比，《光之子》给人的印象则是“小勇者的小冒险”，而本作的制作主旨正好是“小规模”和“柔软而富有女性向感觉的游戏”。《光之子》的美术风格受到宫崎骏、天野喜孝等著名艺术家的影响很深，而本作的 2D 界面让人不由得联想到 Ubisoft 的另一部知名游戏“《雷曼》系列”。

角色介绍

欧罗拉

奥斯托利亚的公爵女儿，拥有在空中飞翔的能力，为了打倒黑暗女王并夺回雷姆利亚王国的光辉而踏上冒险之旅。

◀携手同行的欧罗拉与伊古尼裘拉斯。

的冒险即将开始

系统介绍

本作的战斗主要是以回合制为主。在冒险中还能够结识各种各样的同伴，让他们加入到战斗里成为欧罗拉的助力。欧罗拉除了能够使用剑来攻击之外还能够消费 MP 来使用魔法进行攻击，战斗画面下方的槽是我方对方与敌人的行动顺序，玩家需要一边思考敌人接下来的进攻方式一边把握时机进行攻击。

▼炫丽的魔法也是战斗的一大亮点。

地图上的遇敌为可见式遇敌（也就是俗称的“明雷”），如果不想触发战斗，玩家可以操作伊古尼裘拉斯来接触敌人，这样敌人就不会注意到欧罗拉的到来，欧罗拉就可以趁着这空挡躲过敌人的袭击。每块地图里敌人的配置都是固定的，当清完这一块地图的敌人之后，如果玩家想要刷敌人练级的话就不得不切换一次地图重新进来。

伊古尼裘拉斯

与欧罗拉一起在雷姆利亚冒险的伙伴，能够用发光让敌人陷入混乱然后让欧罗拉躲过敌人，还能够够找到隐藏起来的宝箱，在旅途中给欧罗拉提供各种各样的帮助。

本作支持双人游戏，可以分别操作欧罗拉和伊古尼裘拉斯来进行探险。操作伊古尼裘拉斯可以解开地图的各种机关来进行解谜，操作欧罗拉则是可以享受到传统 RPG 的乐趣。

通过战斗获得的经验值能够让角色升级，从而激活角色的各种技能，本作里角色可习得的技能多达 200 种以上，让玩家在战斗时拥有更多的选择。除了升级之外，玩家还能够通过在地图的宝箱里获得名为“OCULI”的宝石来升级武器，本作里可用于合成的素材有 600 种以上，如何利用这些素材来打造属于玩家自己的武器也是游戏的其中一个乐趣。

提起“《德军总部》系列”，相信游戏阅历稍老的玩家都一定听过它的大名，这款开创了主视角射击游戏类型的元老级作品如今将在5月20日推出系列的最新作《德军总部 新秩序》。在这个主视角射击游戏遍地开花的时代，这个老牌射击游戏系列又会如何吸引玩家呢？下面请跟随笔者一探《德军总部 新秩序》的究竟吧。

文 伽蓝 美编 小瑟

老主角演绎的全新故事

德军总部 新秩序	Bethesda	主视角射击
PS4 Wolfenstein: The New Orde		美版
2014 年 5 月 20 日	本地 1 人	59.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

本作的时间线与系列的时间线相比稍微推前了一点，这一次讲述的不再是二战期间两军对抗的故事，而是提出了一个很大胆的假设：“假如纳粹赢得了二战的胜利，世界将会变成何种模样？”而这一假设，正是本作故事的基本框架。

1945 年，盟军已经沦为纳粹的手下败将，为了挽回颓势，也为了阻止纳粹的进一步阴谋，“《德军总部》系列”的老牌主角威廉·“B.J.”·布拉斯科维奇（下称 B.J）与同伴们突袭了德军要塞，但这场作战不仅以失败告终，而且 B.J. 也陷入了长达 14 年的昏迷之中。

1960 年，侥幸生存的 B.J. 在疗养院中醒来，头部严重受创的他在昏迷期间得到了名为安雅（Anya Oliwa）的护士的悉心照料，然而纳粹却对这所疗养院进行了肃清，所有病患以及安雅的双亲均惨遭杀害，以此为契机，复仇之火重新在 B.J. 心内燃烧，使他重新踏上屠杀纳粹之路。

■即使是普通敌人都被厚重的装甲保护着。

超乎想象的战斗，在此揭开序幕

如果你认为本作的敌人只是拿着鲁格尔手枪以及 MP40 冲锋枪的纳粹那就大错特错了，在游戏中，由战胜国纳粹德国科技制造出来的兵器都极富未来感，不仅普通士兵被厚厚的装甲包围，而且装配人工智能的巨大机器军犬以及武装到牙齿的自动机甲都将出现在玩家的面前，仅从敌人设定就可以预料战况之激烈！

©2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames.

复古的硬派枪战

本作的一大特点，就是摒弃当今主视角射击游戏流行的自动回血机制，而老牌主视角射击游戏的体力值以及护甲值等设定将回归到本作之中，这就说明那种在高难度下打一枪等待回血再次投入战斗的取巧手段在游戏中再也行不通了。游戏中提供回血的位置很少，玩家基本上只能从击倒的敌人身上取得补给，因此游戏在整体思路上鼓励玩家主动进攻，但主动进攻又会出现被瞬间秒杀的风险，因此如何权衡自己的行动是需要玩家自己思考的问题。在这种设定下，游戏引入了掩体隐蔽、探头观察、潜行以及滑行等多种动作，丰富了战斗的深度。

■名为天使，实为恶魔。

纳粹“天使”

这位外形冷酷的女性名字叫做 Frau Engel，在德语中意为天使女士，虽然被称作天使，但这名女子却绝非善良之辈，在游戏其中一段宣传片中，在 B.J. 试图潜入通往柏林的列车时，这名女性军官一眼就看穿了B.J. 的伪装，并以“审美测试”的方式验证 B.J. 的身份，可见其十分老辣。

以夺取他人生命为乐的男子

游戏中最大的反派，是被称为死亡之首（Death's Head）的男子威廉海姆·斯特拉斯（Wilhelm Strasse），面容扭曲的他拥有着渊博的知识，游戏中敌军所有高科技兵器基本上都出自他之手，但同时他喜欢以他人生命进行各种活体实验，让人不寒而栗。

▲被机甲护送的“死亡之首”，其背后是等同于被宣告死刑的实验体。

标新立异的典藏版

值得一提的是，《德军总部 新秩序》有一个全球限量发售、售价为 100 美元的限定收藏版，这个典藏版由钢制外盒包装，盒内除了有特制地图、档案夹、明信片、袖章等物品外，还有一个游戏中机械军犬 Panzerhund 的手办，但需要注意的是这个典藏版史无前例地不包含游戏，也就是说这仅仅是为了狂热粉丝而订制的收藏版，想玩游戏还得另外购入，此举也能在根本上杜绝游戏买椟还珠的情况。

潜龙谍影 原爆点	Konami	动作冒险
PS4	Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	美版
2014年3月18日	1人	29.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《潜龙谍影 原爆点》是一款需要用心去体会的作品，虽然游戏的流程过短受到不少玩家的恶评，但实际上小岛对于游戏一贯的完美追求在游戏中依旧得到了体现，游戏的剧情对于系列起到了承上启下的作用，特别是游戏中可收集的录音磁带隐藏着很多重要信息，剧情控们绝对不容错过。如果想要玩出这款游戏的精髓，那就必须完成所有关卡的全S评价，这样各位定能得到与草草通关截然不同的体验。

文 伽蓝 美编 小瑟

©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

MSF 新兵训练营

操作说明

按键	作用
L1 键	呼叫任务提示
R1 键	打开望远镜 /（举枪状态下）切换主视角瞄准
L2 键	举枪
R2 键	射击 / 发动 CQC
× 键	切换站立 / 蹲姿，长按为匍匐
○键	换弹 / 拾取
□键	（移动中）飞扑
△键	攀爬 / 动作键
十字键	切换武器 / 装备
左摇杆	移动，按下摇杆为快速奔跑
右摇杆	切换视角
触控板	暂停游戏
OPTIONS 键	打开 iDroid 界面

体力 / 耐力设定

本作的体力值设定一改以往的传统，取消了体力槽 / 耐力槽的设定，体力采用了时下射击游戏流行的自动恢复设定，只要玩家在受伤后一定时间内没有继续受到伤害，那么体力值就会自动恢复，受伤的程度会以“晕血”的形式显示在屏幕之上。但是，游戏中有一定几率会受到一些“致命”的攻击，这些致命攻击具体为屏幕持续变成红色，且不会自动恢复体力，这个时候游戏会提示玩家按下△键为自己进行急救，在急救后就可以恢复正常，但需要注意这个急救的过程是会被敌人打断的，必须选择安全的位置进行操作。

任务 & 难度设定

游戏之初玩家只能选择“Ground Zeroes”一个主线任务，完成这个任务后会解锁 4 个支线任务，如果在“Ground Zeroes”完成所有 XOF 徽章的收集会解锁最后 1 个特殊任务。所有任务在开始时都只有 Normal 难度，以任意评价通过任务一次后，会解锁 Hard 难度。在 Hard 难度下，敌人的视野要比 Normal 远得多，对麻醉枪的抗性也会稍微增强，因此潜入难度会增加不少。

装备说明

游戏的装备分为两种，一种是以红字标记“DMG”的杀伤性武器，另一种是以蓝字标记为“ZZZ”的麻醉武器，一般情况下，用麻醉武器来放倒敌人进行隐秘行动，被发现后切换杀伤性武器进行反击是游戏的基本思路。

在首次进行任意任务时，Snake 的装备都十分的简单，除了部分可以在战场中获得的装备外，在以不同的评价过关后，会获得相应的武器，如果玩家以 S 评价过关就能一次性解锁所有的武器。在解锁武器后，这些武器并不会直接装备在 Snake 的身上，而是在每一个任务开始时以武器补给箱的形式放置到任务的起点，玩家可以根据实际需要来选取武器攻关。“《潜龙谍影》系列”一直以来崇尚的都是以潜入作为目标的玩法，大多数情况下只需要 1 把麻醉枪就能够体验游戏最大的乐趣，但是有部分任务通过合理运用各种武器能够更加容易地取得 S 级评价，具体请参看下文关于任务 S 级评价的部分。另外，两个难度下解锁的物品各自独立，也就是说就算玩家在 Normal 难度下以 S 级通过并取得各种武器，但开始 Hard 难度时也只会是只有麻醉枪的白板装备，需要再次从 Hard 难度中过关获取评价方可解锁装备。

反射模式

反射模式是本作新增的系统，它允许玩家在潜入过程中不慎被敌人发现的瞬间作出反应，这时会自动进入短暂的子弹时间，如果在子弹时间内击杀 / 麻醉敌人的话，那么就不会触发警报。作为一种辅助系统，在开启反射模式后能有效降低被敌人发现的机会，但在游戏中发动反射模式的话会无法在某项评价中获得分数加成，但部分任务就算开启此功能也能够获得最高的 S 评价，玩家可以根据实际情况自行在 OPTIONS-GAME SETTING 中手动开启 / 关闭此功能。

敌兵标记

在游戏中可以对所有敌人进行标记，具体方式为在一定距离用准星观察敌兵即可，这既可以近距离用枪械锁定敌兵实现，也可以用望远镜观察敌人实现，在标记后敌人后呈现蓝色的高亮光影，而且头上也会有相应的状态信息，被标记的敌人能被隔墙观察到，同时他的行动会被标记在 iDroid 之中，只要标记敌人一次，那么他的标记就不会消失，而且无论距离被标记敌人有多远，他的行动都能在 iDroid 中准确地捕捉。另外，在 CQC 放倒敌人拷问后，也能从敌人口中套出敌人位置的信息，这时也会自动标记部分敌人。

CQC

CQC 是系列的传统要素，它允许玩家在赤手空拳的状态下迅速将敌人制服，而本作的 CQC 操作十分简单，具体操作如下。

只要靠近敌人后按下 R2 键就可以发动，连点 2 下可以快速放倒敌人，如果附近有多名敌人还可以连续按键发动华丽的连续 CQC，而在按住按键的情况下，可以派生出 3 种不同的操作。

拷问（按住 LB/L1 键）：在激活拷问选项后，会出现 2 种分支，分别对应右摇杆的左方向以及上方向，左方向的作用为威迫敌人呼叫同伴到达他的所在位置，使得附近敌人的注意力都集中在这一点，随之更好地朝目标位置潜入，但实际操作中这个指令的作用并不明显；上方向对应的是从士兵口中套取情报，这些情报内容不一，有些是将敌人标记，有些是告知弹药的放置位置，不过总的来说都是对玩家有用的信息。

击晕（连点 RT/R1 键或左摇杆 +RT/R1 键）：将敌人击晕，连点按键可以勒晕敌人，推左摇杆方向 + 按键后可以摔倒敌人，但会发出较大的声响。

暗杀（Y/△键）：将敌人直接割喉杀死。

iDroid

iDroid 是其实就是游戏中呼出的游戏菜单，在这个菜单中玩家可以完成各种各样的操作，下面就为大家介绍这些菜单的功能。

MAP：地图菜单，在这里可以获取各种关于本任务的标记内容，除基本的地图移动操作外，按△键可以让地图复位到上北下南方位，按□键可以把地图在简单地图与实拍鸟瞰图间切换。

NAVIGATION：导航功能，在这个菜单下地图不会消失，同时角色可以进行移动。

MENU：在这个菜单中，除了可以查看各种任务的信息以及记录外，最重要的是呼叫飞机的功能，在选择 HELICOPTER 后并指定降落点后，在一段时间后直升机就会来到选定的降落点，但这些降落点的危险度并不一致，显示为红色的降落点一般在敌人的大本营，切忌在这些位置呼叫飞机，一般来说，靠近沿岸的两个白色降落点最为常用。

评价计算方式

随着游戏的行进模式转变成任务制，游戏的评价系统也从过去的完整通关后结算变成了任务独立结算，而且评价也变成了分数，这个变化使得本作获得高评价不一定需要拘泥于“不被发现、不杀敌、不接关”这样的老三套硬性指标，因此获得高评价的方式更加人性化，方式也更加灵活。不同任务对于不同指标的加减分幅度并不相同，影响评价的指标具体如下：

时间：通关时间越短，得分就越高，需要注意的是，看剧情的时间也算作通关时间中。

触发警报：不触发可以获得大量加分，触发警报后按次数扣分

杀敌：不杀敌可以加分，杀敌后按个数扣分

拯救俘虏：在主线任务中关押齐科的位置，会有不少被黑布蒙头的俘虏，保证这些俘虏活着并呼叫飞机带回后，按营救俘虏个数加分

直升飞机损失数：在呼叫直升飞机时，按被敌人击落的次数减分，但只要不在标记为危险区的位置呼叫飞机就基本不会被击落。

接关次数：无论是 Game Over 重来还是从 Checkpoint 重来都算作接关，按接关次数扣分。注意，如果在被敌人发现后在战斗中死亡后接关或是直接读档重来，这个情况下只会扣除接关的分数，触发警报的次数不会计算在内，因为统计数据是会复位到 Checkpoint 所在位置的。

无反射模式：如果一次都没有发动反射模式就能获得分数的加成，但如果曾经发动只会不得分而不会扣分。

特殊任务：部分任务中会有一个特殊的任务，只要完成这个要求就能获得这个指标的分数加成，关于特殊任务的要求请参看下文。

全任务详解

相比系列以往的作品，本作的开放性很高，玩家可以自由地选择属于自己的行进路线，因此获取高评价的方法也并不惟一，在下文中只会给出笔者认为较好的路线，因此不排除有更好的攻关方法。无论是 Normal 难度还是 Hard 难度，敌人都并非随机刷新，他们的行动都是固定的，也就是说可以通过背板来达成高评价，惟一影响他们行动的要素是玩家完成任务的进程，举个例子，当玩家移动到某个地点“A”时，可能“A”点此时是没有敌人的，但如果玩家完成一些任务的要求，比如救人、暗杀目标等行动后，“A”点可能就会刷新出行动路线固定的敌人，因此选择行动的先后十分重要，可以说是否能获得高评价，很大程度上取决于玩家对关卡的熟悉程度有多深。

Ground Zeroes

流程简述

本关的目标是将监禁于营地中的齐科以及帕兹救出，一开始玩家需要来到位于地图东南侧的俘虏集中营救出齐科，这个集中营很容易辨认，它四面被铁丝网围起，而且里面有独立的牢笼。找到齐科后，由于齐科的脚踝有伤无法自由行走，因此玩家需要将他背到东侧沿岸处，然后打开 iDroid 召来飞机将其运走。将齐科送走后，会从齐科身上获得关于帕兹所在位置的录音带，从播放的录音带中玩家可以听到旗帜飘扬、直升机起降、大闸门等声音，一番搜索后可以发现这个地点就位于地图的北侧，也就是有大型停机坪的敌方基地。帕兹被关押在这个基地的地下深处，到达其所在位置的方法有 2 种，一是从这个北方基地西侧的红色小门进入，经过一个满布蒸汽机的库房到达下层，另一种是从基地最北侧的一扇红色小门进入，躲开敌人走下一段楼梯就能到达帕兹所在，两种方法大同小异，个人则比较推荐后者。救出帕兹后，沿路返回到之前送走齐科的位置再次召来飞机就可以与她一同离开完成任务，实在不怕死也不在乎评价的同学也可以直接在敌方基地召唤飞机，幸运的话能在飞机被打下之前顺利离开。

特殊任务

要求：救出即将被处决的俘虏，并将他活着带上飞机回收

在“Ground Zeroes”中，在营救齐科的过程中会遇到很多的俘虏，但这些俘虏都不是我们要找的目标，这名“即将被处决的俘虏”指的是位于地图西南方满布帐篷的营地内的一名俘虏，在任务的刚开始，玩家就可以在此处的一个茅屋下找到这名俘虏，并从一旁最近的撤离点呼叫飞机将其带离此地。那为什么说这名俘虏是即将被处决的俘虏呢？那是因为如果玩家在一开始不救这名俘虏，在主线任务中救走齐科后再回到此地的话，可以发现这名俘虏即将被 3 名敌人枪决，虽然在这个时候解决 3 名敌人也能将这名俘虏回收，但显然在任务一开始回收要来得容易一些。

S 级评价攻略

分数要求：50000+

是否开启反射模式：是

“Ground Zeroes”可以说是获得 S 级评价方式最多样的一个任务，武器方面只要一把麻醉枪即可，在此任务中完全可以保持反射模式的开启，因为这一关中可以回收的俘虏数目很多，因此完全不用担心分数不够，只要杀人数、接关次数不是太过分，按照下面的路线基本上就能拿下 S 评价。

任务开始后，等待左侧栅栏的 2 名巡逻兵开始聊天，躲避前方灯塔灯光的同时紧贴着右侧的岩石走到尽头，在这里可以从高处直接翻过栅栏节省大量时间。

翻越栅栏后往右侧跑，跑到这个这个有很多帐篷的位置，从图中这个白色路牌所在的拐角右转，进入后要一直以蹲姿紧贴着左侧的栅栏往前走，否则会被右侧帐篷区域内的敌人发现，如果不慎被发现，借助反射模式也能很容易地避免触发警报。

在即将离开这个帐篷区域进入齐科所在的俘虏集中营时，斜坡口会有一名巡逻的敌人，直接远距离用麻醉枪放倒。

俘虏集中营共有 2 名敌人看守，分别位于集中营的入口以及集中营内部，在这里需要优先解决，如果觉得难以寻找他们的位置不妨按下十字键←键打开夜视镜捕捉他们的位置。在将他们放倒进入集中营后，先不要急着打开齐科所在的牢房门触发剧情，优先将集中营内其他 4 名被关押的俘虏救走，在运送的途中不必担心敌人的巡逻，因为玩家在触发救齐科的剧情前，地图东侧这一片区域的 2 名敌人并不会刷新。运送所有 4 名俘虏后再触发救齐科的剧情，同时呼叫飞机节省等待的时间，这时在路上会从左侧的斜坡走下来 2 名敌人，这时只要迅速走下右侧岩石的落差就能躲过他们的视野走到撤离点。在飞机到来后先将 4 名俘虏送上飞机，然后再把齐科送上飞机就能将这 5 名俘虏全部回收。

回收俘虏后，沿右侧往斜坡上方走，在离开斜坡前会发现左侧有一名敌人站岗，而右侧停着一台卡车，在这里需要稍作等候，随后右侧会出现另一名敌人，但很快这一名敌人就会转身回到卡车之上，在他转身后马上用麻醉枪将左侧的敌人放倒，然后马上登上卡车后方。

在卡车开动后，它会直接开到帕兹囚禁地的基地内部，在卡车移动的过程中请保持匍匐的姿势，否则有可能被基地内的敌人发现。在卡车即将停车时，从卡车后方跳下，放倒卡车司机以及左侧摄像头下的一名敌人，随后开门重新回到户外，从一旁的红色小门进入，放倒一些必经之路上的敌人并躲避好监控摄像头就可以直通帕兹所在位置。

带帕兹撤离时可选择的路线有很多，个人比较推荐的是从红色门出来后，从正对着的停机坪的中央往前走，因为这里可以无视左右两侧的所有敌人，只要放倒在正上方的敌人就能安全离开这个基地。

最后只要返回刚才运送齐科的撤离点呼叫飞机撤离即可，即使运送的过程不是很顺利，接关两三次也不会对 S 级评价造成太大的影响。

XOF 徽章收集

在“Ground Zeroes”中，有名为 XOF 徽章的收集要素，这些收集数量并不多，一共只有 9 个，在全数收集后可以解锁追加任务，这个任务是效仿初代影子摩西岛的主题任务“Deja-Vu”，下面是各个徽章的所在位置。

XOF 徽章 1

任务开始后往回走，在悬崖边上的草堆处

XOF 徽章 2

在营救齐科的俘虏集中营门口处。

XOF 徽章 3

在前往位于地图东侧撤离点的路上，会路过一个哨岗，徽章就在岗亭的顶部。

XOF 徽章 4

在地图中央一个需要开锁进入的电机机房区域，进入后在左侧的电机顶部可以找到。

XOF 徽章 5

在地图西侧有一个地势较低的圆形营地，特点是有很多白色的帐篷，这个位置有 3 名敌人看守，放倒 3 名敌人后，到达他们所在的位置可以发现一个垃圾堆，徽章就在这堆垃圾上。

XOF 徽章 6

进入北侧的停机坪区域后，在中央偏东如图所示的停机坪角落可以找到。

XOF 徽章 7

进入通往帕兹所在位置的红色小门之前，在门的右侧有一个可供攀爬的地下管道，徽章就在管道的入口处。

XOF 徽章 8

进入通往帕兹所在位置的红色小门之后，从面前中央的设备往右侧跳跃到右侧房顶即可发现。

XOF 徽章 9

最后一个徽章的位置十分坑爹，其实它就在 Snake 的身上，取得方法为在任意位置爬下，在举枪状态下推住左或右方向按下左摇杆，Snake 就会开始连续的翻滚，一直翻滚直到触发剧情就能取得这个徽章。

Eliminate the Renegade Threat

流程简述

本关的目标是将 2 名特殊敌人暗杀，需要注意的是，在本关中千万不要触发警报，因为触发警报后 2 名目标就会开始逃跑，而且很难将他们堵截，一旦触发警报，基本上就只能从 Checkpoint 重来了，加上本关是白天，敌人的视野要比“GROUND ZEROES”的雨天时远得多，因此要格外留神。一开始地图上会标出这 2 名敌人的所在的大致区域，但详细位置并不会标记，因此玩家的首要任务是找到这 2 名敌人。打开地图观察，可以发现这 2 名敌人所在的区域分别是南侧与北侧的基地，南侧基地的敌人是个光头，他的刷新位置为南侧基地的正南方，连同光头目标在内的 3 人小组在刷新点短暂停留后，会开始在基地内分散巡逻，但只要在他们分散前集中用麻醉枪全数放倒，然后再靠近目标将其踢醒马上用 CQC 加割喉暗杀的方式干掉即可。另外一名目标是一名黑人，他的具体位置在北侧基地最高的瞭望塔上，只从地图上看大致区域的话很难会发现这个位置，在进入北侧的基地后，往左侧走进入炮塔旁边的红色小门，进入后紧贴墙壁走，在一个红白相间的栅栏旁有通往瞭望塔的梯子，这个瞭望塔上有 3 名敌人，将他们逐个用麻醉枪放倒后用同样的方式将目标割喉即可。最后的撤离部分，玩家既可以回到起点位置呼叫飞机，也可以从地图西南角落的通道徒步离开战场。

特殊任务

要求：将 2 名需要暗杀的目标活着带离战场

这个特殊任务考验的其实就是玩家不被敌人发现将目标活着运输走，运输方式与撤离方式一样，可将目标分别背到关卡起点处的撤离点再呼叫飞机的方式运输，也可以采

用开车搭乘2名敌人一次性从西南角落离开战场运输，只要目标被活着带走即可。由于要将敌人带离战场要比单纯暗杀难度高得多，不建议在挑战高评价时采用这种方式。

S级评价攻略

分数要求：45000+

是否开启反射模式：否

双人暗杀任务有极其简单的S级评价方法，但使用这个方法需要有A级评价解锁的狙击枪支持，但只要按照下述方法的前半部分进行，就算后半部分的暗杀表现不佳，取得A评价也绰绰有余，在解锁狙击枪后再次挑战，S级评价简直易如反掌。

任务开始后，用麻醉枪放倒面前左上方石头上站岗的敌人，然后迅速跑到图示位置用麻醉枪在远处瞄准俘虏集中营门口的敌人，在这里动作一定要快而准，因为不一会儿敌人的巡逻吉普车会从右侧斜坡朝集中营门口开，在敌人的吉普车开到集中营门口后，继续在背后放冷枪将他们全数放倒。

进入俘虏集中营，这里一共有2名俘虏，将他们都运送到任务起点处的撤离点。接下来视乎玩家是否曾经获得任务的A评价，有两种不同的方法。

未曾获得A评价

躲过必经之路敌人的巡逻兵，迅速到达光头目标的刷新地不动声色地将他杀掉，比较推荐的方法是将巡逻3人组麻醉后，将光头目标踢醒然后CQC割喉，如果实在不慎被发现，无论用一切手段都要将目标干掉，因为将他杀掉后可以触发一个Checkpoint。

按照正常路线潜入到北侧基地的通讯塔，用老方法将黑人目标杀死，然后原路返回到起点处呼叫撤离飞机，将原先放置在该处的2名俘虏带上飞机即可，如果操作没有太大失误，利用这种方法就算没有S评价，也能取得A评价。

曾获得A评价

从刚才吉普车来路的斜坡往上走，爬到左侧的瞭望塔上。

切换狙击枪，直接开镜瞄准光头目标的刷新点，瞄准他的头部一枪爆头。

由于将光头目标爆头后，狙击枪发出的枪响会触发警报，这样一来位于北侧基地瞭望塔的目标必然会开始逃走，这时手动打开菜单选择“CHECKPOINT”读取检查点重来，借助刚才杀死光头目标的CHECKPOINT，读档后会从刚才瞭望塔下的帐篷附近开始，此时重新爬到瞭望塔上，用狙击镜瞄准北侧基地的瞭望塔，用相同的方式杀死黑人目标。杀死目标后，往任务起点逃跑的同时呼叫直升机，将2名刚才运送的俘虏送上飞机后再搭乘飞机离开即可。

Intel Operative Rescue

流程简述

在这个任务中玩家需要去营救一名握有重要情报的特工，单纯想要过关没有任何的难度，由于手上有无限子弹的步枪，前半部分一路借助辅助瞄准杀到北侧基地即可。到达北侧基地后，这名特工会因撞车而昏倒过去，这时玩家需要扫清场景中的敌人方可降落，当试图救起这名特工时，在场景中会出现一辆装甲车，普通武器根本无法对其造成伤害，对付装甲最好的方法是使用这名特工旁边的机关炮塔，在装甲车靠近时就能迅速将其摧毁。扫清场景中的残余敌人后就能把特工救上飞机，但在最后的阶段还需要解决追击的直升飞机，但在这里我们的目标并非直升机，而是在机上手持RPG瞄准的敌人，只要准头不要太差就没有什么问题。在最后的剧情部分，玩家可以发现这名所谓的“特工”其实就是小岛秀夫本人……

S级评价攻略

分数要求：20000+

是否开启反射模式：无要求

要想获得救小岛任务的S级评价，惟一的关键在于只使用空气枪而不杀人，由于空气枪的射程比杀伤性的步枪射程要短得多，因此在很多场景自动瞄准根本就不管用，就算手动瞄准也会被飞机的颤动所影响，因此还是比较考验玩家操作的。但其实玩家也无需过分担心，只要保证不杀敌，就算接关5到6次也不会对S级评价造成太大影响，下面就对一些需要特别注意的位置进行解说。

一开始的一大段飞行都可以看作是过场动画，直到小岛出现在视线范围内本关才算真正的开始，一开始的几名敌人没有什么难度，只要优先解决手持 RPG 的危险敌人即可。第一个难点来自于驾驶吉普车试图撞击小岛的敌人，因为距离他驾驶车辆撞击小岛的时间有限，加上需要不杀人，要使用空气枪瞄准这个移动目标十分考验玩家，建议打法为当他在右侧出现时第一时间就瞄准他，由于这时玩家乘坐的飞机大致就在他出现点的上方，因此这个距离还是可以使用自动瞄准锁定的，一旦错过这个时点，就只能希望自己的射击水平超水准发挥了。后面还会出现类似的车辆追击部分，一旦被撞上就只得从最开始处重来了。

在小岛撞车后，直升飞机会在空中盘旋，在这个扫清敌人的过程中必须优先将手持 RPG 的敌人清理掉，特别是图中这个位于瞭望塔的敌人威胁最大。

下飞机后往小岛所在的位置跑，但先不要管他，优先跑到他旁边的机关炮塔处，用这个炮塔来对抗出现的装甲车，几下就能将它轰杀至渣。但在破坏装甲车后也不要大意，用空气枪将地面的敌人清理掉再把小岛背上飞机，以免他在过程中被杀死。

最后阶段的直升机追击比较坑爹，由于使用的是空气枪，前半部分玩家基本上无法命中目标，只有在最后敌我双方直升机并排时才是有效的射击范围，但问题是就算在这个距离射击，明明本应击中的子弹也会有很大几率没有效果，这时需要将准星稍微往右调才能成功击中。

Classified Intel Acquisition

流程简述

本任务需要回收一张秘密磁带，由于在敌人内部安插了内线，因此需要先与内线汇合获取磁带的具体位置。在搭乘卡车进入战场后，地图上会随之增加一个标记，这个标记的地点是一个瞭望塔，具体就在搭乘卡车进入战场后的左侧，从卡车跳下并爬到瞭望塔上方，将瞭望塔上的敌人放倒后，塔上的探照灯就是与内线汇合的“信号”。打开探照灯，不一会儿就会从下方帐篷区域的左侧走来两名敌人，其中牵头没有带军帽的敌人就是我们要找的内线。需要注意的是，由于这名内线并不知道我们的身份，他与其他士兵并没有任何区别，因此不能与他直接接触，只能通过 CQC- 拷问的方式触发剧情。

触发剧情后，内线会告诉我们磁带位于北侧基地最高的瞭望塔中，也就是“Eliminate the Renegade Threat”任务中黑人目标所在的塔楼，从北侧基地左侧的红色小门进入，沿梯子爬到瞭望塔之上就可以在桌子上找到这张磁带，但注意磁带被监控摄像头看守着，需要优先处理。取得磁带后就可以原路返回离开战场，与先前的任务一样，玩家既可以徒步从西南角落的出口离开，也可以呼叫飞机从撤离点离开。但以这样的方式过关后，米勒会表示这张磁带并非我们要找的磁带，究竟是怎样的一回事呢？

特殊任务

要求：取回真正的磁带

如果玩家取得假磁带后，找到为我们吐出情报的内线再次拷问的话，他会吐出关于真磁带的实情，由于敌人以他的家人作为威胁，他不得不将真磁带交到他们的手上，而现在真正的磁带被一名光头的敌人持有，这名光头敌人的具体位置在主线任务“Ground Zeroes”中关押帕兹的地下牢房旁边，一个满布蒸汽设备的机房内，找到这名敌人并对其拷问 2 次就能获得真正的磁带。

S 级评价攻略

分数要求：50000+

是否开启反射模式：否

这个任务是所有任务中获得 S 级评价难度最低的一个，在了解真正磁带所在之后，玩家只需要获得真磁带然后马上离开即可，与内线会合等流程可以一概省略。

一开始在卡车后的潜入部分，只需要一直匍匐在卡车后面就可以轻松进入北侧基地，待卡车停靠后从一旁的红色小门进入下层。

在下层蒸汽机房中找到持有真磁带的光头敌人，拷问他 2 次后获得磁带。

获得磁带后，回到基地的上层，将基地内

几名敌人用麻醉枪放倒后，直接跑到基地东北角落的位置，登上停靠在这里的装甲车并驶往西南角落的出口离开战场即可完成任务，惟一需要注意的是在驾驶装甲车的过程中需要谨慎一点，否则撞车了很容易被附近的敌人发现而触发警报。

Destroy the Anti-Air Emplacements

流程简述

任务要求摧毁战场上 4 座炮塔的其中 3 座，所有炮塔的位置都有明显的标记，因此不用担心找不到，摧毁用的 C4 在任务开始时就在身上，长按方向键→切换，举枪键 + 射击键为安装，举枪键 + 动作键为引爆。惟一的问题在于，这一关的敌人警觉性很高，因为在开始任务不久后，战场上会自动响起警报，敌人巡逻的频率要比平常高出许多，而且每一个炮塔都被重兵把守，因此要在不被发现的情况下安装 C4 略有难度。4 座炮塔玩家可以自行选取 3 座作为目标，个人比较推荐任务开始时正对的炮塔以及偏东北方的 2 座，相对来说难度较小。在破坏 3 座炮塔后并不能马上撤离，因为战场上会出现一辆装甲车，必须将其破坏后再能离开，破坏它需要借助爆炸物，最简单的方法是在其必经之路上一次性埋下 3 个 C4，待其经过时引爆就能一击摧毁。由于得到此处即将被轰炸的情报，最后的撤离阶段会出现倒计时，只要在这 3 分钟内呼叫飞机在东侧沿岸撤离即可。

特殊任务

要求：救回 MSF 秘密特工

这一关共有 4 名俘虏，除了俘虏集中营的 3 名外，还有一名特殊的俘虏被关押在主线任务“Ground Zeroes”中帕兹被关押的北侧基地地牢中，到达方法相信各位到现在已经十分熟悉，在这里就不再赘述，只要将这名特工活着带上飞机回收就可以完成这个特殊任务。

S 级评价攻略

分数要求：45000+

是否开启反射模式：否

初次挑战时要取得 S 级评价相当有难度的一个任务，因为本任务中敌人的巡逻规律很难捉摸，而且数量也要比前面几个任务多得多，因此要找到一条安全的路线十分不容易，但只要使用下文的方法，只要操作不出意外就能保证不被发现。与任务“Eliminate the Renegade Threat”一样，如果曾经获得 A 评价，那么解锁的火箭筒“FB MR R-LAUNCHER”可以使 S 级评价变得轻松许多。

未曾获得A评价

在从岩石上翻过栅栏前，用麻醉枪放倒下方右侧的敌人，等待看守面前炮塔的敌人离开后上前安装 C4，但不要引爆。

往右侧走，紧贴战场最外围的铁丝网以蹲姿移动，过程中可能会受到来自左侧敌人的警觉，但这样并不会被他发现。

来到通往俘虏集中营的斜坡时，在斜坡口会遇到一名巡逻兵，这时可以用麻醉枪放倒或等待他离开。

来到俘虏集中营的所在区域，这里有 2 名敌人，一名敌人位于集中营的另一侧，需要靠近集中营的入口才会刷新，因此一开始是看不到这名敌人的，另一名敌人位于右侧的瞭望塔上，但由于麻醉枪射程有限，在远处很难命中瞭望塔上的敌人，最好的方法是从右侧接近瞭望塔，这样瞭望塔上的敌人必然会爬梯子往下，想办法将这里 2 名敌人放倒后进入营救俘虏加分的阶段。

俘虏集中营共有 3 名俘虏，虽然这里的 2 名敌人都已经被放倒，但是还是需要注意运送到撤离点时的路径，因为在海岸上方的岩石处布满了阔刀地雷，如果不慎踩中不单俘虏会被炸死，而且还会引来敌人的巡逻兵。在这里我们选择用岩石下方的落差小道运送，沿这里走就不会碰到地雷，但由于小道比较窄，切忌跑得太快使俘虏掉进海中。在这里先不用呼叫飞机，将所有 3 名俘虏放置在海岸边即可。

安置所有俘虏后，从靠近撤离点这一侧的斜坡离开，从斜坡离开后右手边就是一个桥洞，来到桥洞时注意紧贴左侧行走，因为这之上就是另一座炮塔的位置，如果不紧贴着这里的黄色岩石走很容易被看守炮塔的敌人发现。

紧贴桥洞下方的黄色岩石顺利走到上方后，注意如图所示的位置有一个监控摄像头，Normal 难度下可以直接切换消音的步枪将其破坏，Hard 难度下就只能观察它动向从下方躲避了。

躲过摄像头后，一边用麻醉枪放倒附近可能会发现我们的敌人，一边紧贴栅栏走到如图所示的小屋处开锁进入。在内部可以找到手榴弹、C4 补给以及 FB MR R-LAUNCHER 火箭筒。

拿着刚才取得的武器原路回到桥洞位置，在此处往上扔一个手榴弹直接炸掉头顶的炮塔。

走到桥洞另一侧，用刚才取得的火箭筒瞄准靠近刚才破坏的炮塔的另一座炮塔，一发火箭炮就能将其破坏，随后马上切换 C4 引爆最开始安装的 C4，这样一来就能在不触发警报的情况下破坏所有 3 座炮塔。

在破坏 3 座炮塔后不要离开桥洞，不一会儿一辆装甲车必定会往桥洞方向走，玩家既可以提前在桥洞下方放置 3 个 C4，也可以等待装甲车出现在视线中后用 3 发火箭炮搞定，最后神不知鬼不觉地回到海岸呼叫飞机，将刚才放置的 3 名敌人送上飞机并撤离即可。

曾获得A评价

任务开始后从补给箱取得 FB MR R-LAUNCHER，直接开镜瞄准破坏面前以及右侧共计 3 座炮塔，就算火箭炮将敌兵炸死也没有关系，只要处理得当就不会被敌人发现。

按上面的方法潜入到俘虏集中营，与之前不同的是，在紧贴铁栅栏移动的过程中可能会有装甲车经过，这时只要匍匐在草堆中就不会被发现，待装甲车经过再继续移动即可。另外如果在摧毁 3 门炮塔后直接读取 Checkpoint 重来的话，有一定几率可以直接传送到俘虏集中营，但有时又会传送到其他地方，因此还是建议手动潜入。

顺利进入集中营后可以发现，破坏炮塔后进入时本该在这里看守的 2 名敌人会自动消失，因此直接开锁运走 3 名俘虏即可。

回到桥洞所在位置，用与上述相同的方法摧毁装甲车后回到海岸，呼叫飞机并回收俘虏撤离即可。

Deja-Vu

S 级评价攻略

分数要求：65000+
是否开启反射模式：否

这个任务是以《潜龙谍影》初代作为背景的主题任务，玩家可以在任务中触发各种初代相关的回忆名场面。如果就要通过任务而言，本任务可以说一点难度都没有，无论是否完成所有名场面的触发，玩家都可以直接跑到位于北侧基地的通风口离开，因此这里就省略流程简述部分，直接进入 S 级评价攻略。S 级评价的关键是完成所有回忆名场面的触发，并尽量不杀敌、不被发现过关即可，这些名场面共有 7 个，虽然本任务中除了这 7 个名场面外还有一些其他的名场面，但他们并不算进过关后的评分，这里就不作说明。

任务开始后，回到主线任务中刚刚进入基地时的位置，也就是地图的最南侧，在此处可以找到如图所示标记有“KOJIMA”的武器补给仓库，开锁进入后可以取得手榴弹。

取得手榴弹后往一旁的西南方营地走，在营地中放置了一辆坦克，把手榴弹扔到坦克的驾驶舱内就能触发名场面。

随后直奔北侧基地，在基地的最北侧，也

就是通往主线任务中帕兹牢房的红色小门处有一名敌人＋监控摄像头的组合，来到如图所示的位置就能触发格纳库摄像头的名场面。

就在第上一个名场面的旁边，停机坪中央停放着一架直升机，靠近就能触发名场面。

在上一个名场面飞机的旁边有一辆吉普车，驾驶吉普车来到基地东侧的桥洞就能触发与梅丽尔追击利奎德的名场面。

在北侧基地西边的停机坪中央，标记着“H”字样的位置有烟雾弹，拾取这个烟雾弹就能触发场面。

从北侧基地的西边的红色小门进入，进入后面前就是被铁丝网包围的电机房，开锁进入内部，将闪耀着绿灯的电机关闭可以触发心理螳螂的名场面。

沿路往地下牢房旁边的蒸汽电机房走，靠近架子上的复活节岛雕像即可。

至此 7 个名场面全部触发，地图上会标记出一个离开的位置，也就是其他任务中卡车通过北侧基地大门后停放的位置，这里的地上有一个通风口，只要钻进去就能完成任务。

知识问答

只要在 Deja-Vu 中触发所有 7 个名场面后过关，那么在关卡的末段会出现关于初代的知识问答，全部答对后可以获得 Deja-Vu 中角色的皮肤奖励，Normal 难度答对全部问题可以获得初代索利德・斯内克的马赛克皮肤，使用后任务中的雨天变成下雪，而且敌人也会变成初代敌人的模样，Hard 难度解锁的则是初代中大有名气的赛博忍者“灰狐”皮肤，使用后特点是奔跑速度飞快。下面就是 2 个难度下所有题目的答案。

Normal 难度

问题	美版	日版
1	Shadow Moses	シャドー・モセス島
2	Nikita	ニキータ
3	Mei Ling	メイ・リン
4	Gene therapy	遺伝子治療（ジーンセラピー）
5	2nd Floor Basement	地下 2 階
6	Frank Jaeger	フランク・イエーガー
7	Musher	マッシャー
8	300 kilograms	300 キロ
9	Optical Disk	光ディスク
10	The Best is Yet to Come	The Best Is Yet To Come
11	DIE	ダイ

Hard 难度

问题	美版	日版
1	Stockholm Syndrome	ストックホルム症候群
2	Level 6	レベル 6
3	The Cyborg Ninja	サ・イボーグ忍者
4	KCE (Konami Computer Entertainment) Japan	KCE ジャパン
5	Sniper Wolf	スナイパー・ウルフ
6	Pixelization	パンツー丁
7	.45	45 口径
8	Caribou	カリブー
9	5	5 着
10	Permissive Action Link	パーミシッブ・アクション・リンク
11	DIE	ダイ

全磁带收集指南

游戏中共有 12 张磁带，分别是 7 张齐科的磁带，2 张情报磁带以及 3 张音乐磁带。回收磁带后可以在主菜单的CASSETTE TAPE 菜单中播放，或在游戏中使用 iDroid 播放，这些磁带包含着关于本作的一些重要剧情信息，对于玩家了解故事的全面有着重要的作用，而且全数收集后还可以解锁一个奖杯，下面就为大家解说所有磁带的取得方法，除了可以直接在游戏中拾取的磁带外，其余所有磁带都必须过关后方可取得。

磁带名称	取得方法
Chico's Tape 1	完成任务“Intel Operative Rescue”
Chico's Tape 2	在任务“Ground Zeroes”中，在北侧基地最高的瞭望塔中内取得【图 1】
Chico's Tape 3	完成任务“Ground Zeroes”后取得。
Chico's Tape 4	在任务“Ground Zeroes”中，完成营救即将被处决俘虏的特殊任务，具体请参看上文攻略部分
Chico's Tape 5	在任务“Ground Zeroes”中，在营救齐科之前来到北侧基地，在北侧基地西边通往地下蒸汽机房的左侧角落处有 3 个垃圾箱，磁带就在垃圾箱之上，这个磁带只有在营救齐科之前才会出现【图 2】
Chico's Tape 6	在任务“Eliminate the Renegade Threat”中，在地图最正南方的武器补给库内的地上【图 3】
Chico's Tape 7	在任务“Destroy the Anti-Air Emplacments”中，完成拯救 MSF 特工的特殊任务，具体请参看上文攻略部分
Agent's Recording	在任务“Eliminate the Renegade Threat”中，取得假的磁带，具体参考上文攻略部分
Classified Intel Data	在任务“Eliminate the Renegade Threat”中，取得真的磁带，具体参考上文攻略部分
Music Tape	在任务“Ground Zeroes”中，打开齐科所在牢房后边的牢房可以在地上找到【图 4】
Jamais Vu/Deja-Vu Tape	在任务“Jamais Vu”/“Deja-Vu”中，在任务起始点往其他任务中召唤飞机的东部沿岸走，在一块岩石上可以找到。【图 5】
Zone of Enders Tape	以 Hard 难度完成所有任务后获得。

■图1

■图2

■图3

■图4

■图5

奖杯攻略

奖杯总数	15	铜杯	14	银杯	1	金杯	1	白金	–

游戏的奖杯设计基本上以推荐玩家挖掘隐藏要素作为思路，由于所有奖杯都不会遗漏，玩家大可以在通关将全部任务打出来后慢慢选关完成条件补完。只要有足够的练习，全S级评价并非难事，最麻烦的“Unlocked”也仅仅是繁琐而不难，总的来说拿下本作所有奖杯还是比较轻松的，因玩家技术的不同，总耗时约在8~12小时。

白金难度	4/10
白金所需时间	8–12小时
在线奖杯	无
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯路线

1. 以Normal难度将主线任务“Ground Zeroes”完成，并在任务中完成所有9个XOF勋章的收集，以开启其他所有5个任务。

2. 将除“Ground Zeroes”外的任务全部以Normal难度通关，这样可以开启所有任务的Hard难度。

3. 在理解所有任务的内容后，在任意难度下（推荐在Normal难度）挑战所有任务的全S评价。

4. 全S评价完成后，参考下文中奖杯“Unlocked”的奖杯取得说明，将各个任务按步骤完成以达成解锁所有Trial的要求。

5. 将一些杂项型奖杯补完，并将剩余的一些录音带收集，全奖杯解锁！

Reunion
铜杯
解锁条件：在任务“Ground Zeroes”中，与齐科或帕兹重聚

Downfall
铜杯
解锁条件：完成任务“Ground Zeroes”

Genesis
铜杯
解锁条件：完成任意一个支线任务或追加任务

Accomplished
铜杯
解锁条件：完成所有任务（包括支线任务以及追加任务）

Skilled
银杯
解锁条件：任意难度任意任务获得S级评价

Hero
金杯
解锁条件：任意难度所有任务都获得S级评价
取得方法：全任务S级评价只需要该任务曾经取得过S评价即可，难度并不会影响这个奖杯的取得，因此建议用Normal难度来解锁。对于关卡S级评价，攻略中只能给出推荐的方法，具体还是要依靠玩家自身的操作来完成。一般来说，要取得任务的S级评价，首先需要完成该任务一次，熟悉任务的要求，然后通过不断的练习，尽量达到不杀敌、不被发现的要求，再合理地通过营救囚犯来获得加分，只要遵循这样的原则，S级评价就离大家不远了。

Rescue
铜杯
解锁条件：在任务“Ground Zeroes”中，救出即将被处决的俘虏，并将他活着带上飞机回收
取得方法：参看上文任务“Ground Zeroes”中特殊任务部分的解说。

Depth
铜杯
解锁条件：将2名需要暗杀的目标活着带离战场
取得方法：参看上文任务“Eliminate the Renegade Threat”中特殊任务部分的解说。

Pacifist
铜杯
解锁条件：在任务“Intel Operative Rescue”中，不杀敌过关
取得方法：只要全程使用非致命的空气枪就基本能获得这个奖杯，除此之外惟一需要注意的是，最后在北侧基地用炮塔对抗装甲车时，在直面装甲车前最好不要射击2个硕大的油罐，否则引发的爆炸有可能将附近的杂兵炸死，这样一来前面所花的工夫就白费了。

Infiltration
铜杯
解锁条件：在任务“Classified Intel Acquisition”中，搭乘敌人的卡车离开战场完成任务
取得方法：在任务开始时，玩家会隐匿在卡车后方进入战场，只要一直留在卡车上，卡车就会将玩家带到北侧基地内的停车位停车。只要在取得任务要求的磁带后，如果回到停车位所在的位置等待卡车到来再爬到卡车后方，那么卡车就会原路将玩家送离战场并完成任务，奖杯也会随之解锁。

Extraction
铜杯
解锁条件：在任务“Destroy the Anti-Air Emplacements”中，将战场中所有4名俘虏活着带上飞机回收
取得方法：任务“Destroy the Anti-Air Emplacements”中的4名俘虏，有3名位于主线任务中关押齐科时的俘虏集中营，另外一名被关押在主线任务中关押帕兹的地下牢房，只要将他们4人都活着回收就能解锁。

Reminiscence
铜杯
解锁条件：在任务“Deja-Vu”中，触发所有回忆名场面
取得方法：参看上文任务“Deja-Vu”的S级评价攻略部分。

Unlocked
铜杯
解锁条件：解锁所有Trial
取得方法：首先需要注意的是，奖杯的要求是解锁所有Trial而非完成所有Trial，这个Trial实际上就是游戏的一些特殊挑战，比如说快速标记所有敌人，快速杀死所有敌人等，而每一个任务的Trial也不尽相同。要解锁所有Trial，玩家根本不必理会Trial的内容，只要按照以下步骤走即可：1以Normal难度完成所有任务。2在Normal难度下，以标记所有敌人过关的方式再完成一次所有任务，注意标记必须在敌人活着的时候标记，在未标记敌人的情况下杀死敌人会使Trial失败，标记方式为用准星对准敌人或望远镜对准敌人。3以Hard难度完成所有任务。4以Hard难度再次完成所有任务。（注意，任务“Intel Operative Rescue”比较特殊，它只需要Normal难度以及Hard难度各通过一次即可，其他5个任务都需要按照此步骤解锁Trial。）完成以上步骤，奖杯也会随之解锁。

Information
铜杯
解锁条件：取得所有磁带

Insignia
铜杯
解锁条件：收集所有XOF徽章

无名英雄的道路 究竟何去何从？

通关时间：8-10小时　　白金时间：20小时左右

PS4发售已经有小半年的时间了，但是你在上面很难找到一款真正意义上的独占大作，主机的热卖而游戏过少确实成为了新旧时代更替中最令人头疼的问题，除去首发的几款诸如《杀戮地带 暗影坠落》这种素质尚可的独占作品，大部分游戏都没有能够让玩家眼前一亮，所以很多玩家都将眼光投放在了本应该作为首发游戏却由于需要保证质量而选择延期的《无名英雄 再来者》，虽然“《无名英雄》系列”一直难以同众多的3A级大作并驾齐驱，但游戏仍然凭借新颖的游戏设定以及炫酷的超能力打斗场面赢得了不少玩家的赞美与支持，正因为系列的良好表现，索尼也将该系列的开发小组Sucker Punch收入麾下，自从公布一来就凭借次世代级别的画面吸引了无数玩家的《无名英雄 再来者》在实际的游戏体验上是否对得起玩家们的期待呢，就请大家随我一同感受一下次世代无名英雄的精彩表现吧。

文 乐小游　　美编 心の永恒

无名英雄 再来者	SCE	动作冒险
PS4	inFAMOUS Second Son	中文版
	2014年3月21日 本地1人	数字版350港币
	无对应周边	对应玩家年龄：18岁以上

基本操作

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
×	跳跃（拥有超能力后跳跃并按住为滑翔）
□	近身攻击
△	善或恶地解决敌人
R1	强力攻击（习得能力之后）
L1	特殊能力
R2	远程攻击(根据不同能力长按为蓄力或连发攻击）
L2	瞄准
十字键↓	业力必杀攻击
触摸板	环境互动
OPTIONS	菜单

基本系统解说

界面介绍

①善恶等级（获得善恶点数后变为必杀技蓄力槽）
②强力攻击剩余次数　③能量槽　④雷达地图

菜单分类

按下 OPTIONS 按键会进入系统菜单，本作的菜单分为三类：西雅图市地图、超能力技能树、个人信息，在菜单状态下按下△键会进入系统设定菜单，可以调节字幕和声音输出等基本设置。

地图菜单：能够显示角色当前所在位置以及任务等相关信息。

超能力菜单：超能力的种类区分以及技能升级与解锁的走向。

个人信息菜单：能够显示戴厄辛的当前等级和任务目标等基本信息。

地图内容

本作是一款以真实为卖点的沙箱游戏，其中最重要的要素当数各种支线和收集任务，这些信息都会直观地反映在本作的地图上，本作的城市规模并不是很大，但内容还算丰富多样，地图总共分为两大板块，南北两大区域分别被划分为六个和七个相对独立的小板块。由于游戏的主旋律是要将掌控在 DUP 组织的美国城市西雅图从强权势力中解放出来，所以玩家在主线剧情外所要做的就是要将每个板块的联保部占领度降到最低，地图中各种形状的黄色图标就代表了玩家在该区域所能做的反抗行动，地图中图标解锁等内容会在下文详细介绍。

PS4手柄互动

作为索尼第一方的独占大作，当然要充分利用到自家主机的特性，游戏在 PS4 手柄的支持上非常到位，除了经常需要用到触摸板来进行环境互动或是执行任务，手柄的麦克风功能也会频繁地利用到，吸收能量物质时会从手柄中发出音效，甚至当戴厄辛接到电话时的铃声都可以由手柄发出，代入感极强，不喜欢这个设定的玩家也可以在主机系统中关闭手柄的麦克风功能，充分体现了游戏的人性化。

善恶抉择

本作继承了系列大受好评的善恶选择系统，能够选择善恶不同的路线也是游戏最大的特色，游戏在很多方面都体现了不同选择对戴厄辛的影响，这不仅体现在游戏的剧情细节上，更多情况下玩家善恶选择所带来的最大影响是相应技能的习得，比如玩家有意图的去发展主角的善良一面，那么在善良大于邪恶期间，玩家就不能够解锁主角邪恶的技能，反之亦然。不同的路线所对应超能力在效果上也是截然不同的，比如善良时使用主角的第三个超能力“映像”在近身战时效果是一把重型光剑，但是邪恶状态下所使用的就是红色的恶魔爪子，玩家获得的第二个超能力氛气在升级之后能够选择击打敌人不同部位来增加善良或者邪恶的等级。除了能够在执行任务的过程中体会到选择善恶的系统外，在攻击敌人的方式上也是有所不同的，将敌人打至濒死状态或者是敌人失去斗志投降的时候，玩家可以按△键或者□键来完成对敌人的最后一击，显示按键的排列顺序还会根据你当时的善恶程度发生相应改变。游戏在这些细节的处理上非常到位。

善恶等级

戴厄辛的善恶等级会随着剧情分支的选择以及任务的完成进行升级，每种路线的最高等级为五级，正常状况下只完成主线剧情最多能将善恶等级升到四级，想要达到最高等级还需要通过完成支线任务或是地图事件来积攒善恶数值。

TIPS 霓虹招牌在白天的时候不容易看到，可以通过地图上紫色的虚点来寻找。

战斗系统

作为一款能够使用超能力的沙箱游戏，本作的攻击方式颇为丰富，大致上可以分为近身攻击和远程攻击，每一种超能力都拥有各自的远近攻击方式，超能力的基本技能需要通过主线剧情中吸收继电器核心来解锁，剩余的技能需要玩家通过收集裂片来手动升级，接下来就为玩家们重点讲解一下本作的两种常用的攻击方式在各个超能力中的优缺点吧。

近身攻击

游戏每获得一种超能力就伴随着一种新的近身攻击手段，虽然大多数动作游戏的近身攻击都是以高输出的优点成为玩家最常使用的攻击手段，但是由于“《无名英雄》系列”一贯的跑动战斗方式，近身攻击在大多数时候并不能够有效地攻击敌人，尤其是像混凝土这种攻击速度有明显劣势的超能力，在对付一群使用枪械进行远程攻击的敌人时会显得非常吃力，强大的攻击力也没有办法体现，再加上系列一向在攻击时的打击感表现上较为薄弱，所以如果想用近身攻击体会酣畅淋漓的感觉确实有些困难，如果想更多使用近身攻击的话推荐用最先习得的烟气能力，该能力在攻击速度和力量上的体现都比较平均，在对战一些移动速度较慢的敌人时还是能够发挥出一定优势的。

远程攻击

本作最为常用的攻击方式，超能力通过升级演变出来的强化技能也多和远程攻击有关，不同的超能力所拥有的远程攻击效果也截然不同，游戏中的敌人一般都是成群结队地出现，再加上敌人的攻击力比较高，如果被围住打的话不出几个回合戴厄辛就得跪了，所以在街道上战斗的时候最好找一个高处隐藏起来，用迂回战术配合远程攻击可以有效地打击敌人。四种超能力中远程攻击比较好用的还是第二种技能氖气，升级之后能够选择敌人的不同部位进行攻击，不光能够缩短战斗的时间，还能根据需要提升善或者恶的能力，强力推荐，当技能升级到一定程度之后就可以使用强力攻击和特殊能力了，这两种攻击方式也多为远程攻击，不过强力攻击并不是消耗画面左下方的能力槽，使用的次数是按照能力槽上方的类似导弹的图形计算的，升级强力攻击之后，导弹的数量也会上升，特殊能力和普通的远程攻击共用一个能量槽。

各具特色的超能力

主线中能够获得的超能力分为四种，分别是利用爆炸攻击将敌人玩弄于鼓掌的“烟气”，犹如紫色闪电般划过夜空的霓虹“氖气”，能够召唤强力武器在天使与恶魔间辗转的“映像”，将力量与防御融于一体的钢筋铁骨的铠甲“混凝土”，制作人将这四种能力的平衡性处理得很好，每一种能力都会让你体会到不同的移动与战斗体验，不像一些游戏中的鸡肋能力，用过一段时间就会束之高阁，主线流程中获得的三种超能力都有各自的必杀技，必杀槽需要通过不同的行动积攒，不过邪恶路线中一段时间不进行相应举动必杀槽就会归零，善恶不同状态下的超能力虽然名字一样，但是对敌人的打击效果不同，善良路线必杀技不会杀死敌人，邪恶路线就是将敌人全灭，不同超能力所需要的能量也要通过吸取不同的物质来加以补充，当你吸收一种能量后当前能力就会变为与之对应的超能力，虽然不能通过手柄按键自由更换，但是游戏中不同能力所需要的介质基本上也是随处可见，所以切换能力还是比较方便的，各个超能力之间应该用互补来形容，下面就具体分析一下这四种超能力的优缺点：

●烟气

烟气能力主要以爆破似的攻击方式为主，作为最早就能够习得的超能力，可以说是各项数值较为平均的综合型超能力，推荐多加利用较早学习到的硫磺炸弹，对付多个敌人时硫磺炸弹让敌人咳嗽不止的效果能够有效地打断敌人的攻击，烟气的移动速度和距离是它的弱点，不过学习了双重空中冲刺之后移动能力大幅度提升，弥补了烟气运动战的劣势，吸收能量的方式为楼顶的烟囱或者将汽车等物体打碎后冒出的黑烟，必杀技为从高空中下落从而产生导弹般破坏的轨道空降，下落过程中甚至时能够移动左摇杆来控制方向。

■烟气能力非常符合本作的黄昏色调。

●氖气

氖气是四个技能中最为华丽的超能力，尤其在进行主线剧情的时候，由于大部分场景是黄昏或者野外，彩虹一样炫目的色彩让人眼前一亮，可能好多玩家都会因为此技能绚丽的效果而作为自己的常用能力，氖气能力更多的侧重在速度以及打击敌人的精确度上，初期能力较弱时在移动上能够较长时间保持高速状态也是跑地图的首选技能，后期学习了无限光速的技能后更是能够肆无忌惮的长途奔袭，当玩家想要单一地增加善良或者邪恶的属性时，可以利用氖气的升级技能停滞泡，按下 L1 释放之后配合氖气能够精准攻击敌人特定部位的特点可以轻松的获得你要的属性。需要通过街道的霓虹灯来补充能量。必杀技是辐光扫射，能够令多个敌人漂浮到半空中无法行动，并立即发射出无数紫色的氖气光束加以攻击。

■夜晚使用霓虹能力确实是一种视觉享受。

●映像

由于第三个能力是从一个爱打游戏的科学宅男那里学到的，所以在释放的时候更像是将身体变成数码碎片之后发射出去，映像的远距离攻击在按住 R2 之后可以连续攻击比较长的时间，非常爽快。后期学习了召唤翅膀人的能力之后，更是能够召唤出“天堂之地狱火”的居民来协助攻击，天使和恶魔不同的力量更加迎合了游戏能够选择善恶的主题，想要走善良路线的玩家推荐多使用隐形裹布的技能，在敌人没发现你的时候按下 L1 能够像潜入

■科幻感十足的映像能力。

TIPS 映像能力初期在地面奔跑时连续点击○键可以保持超能力移动的状态，看起来就像鬼畜一样。

游戏一样偷袭敌人，按倒敌人之后迅速跑到角落隐藏起来，趁敌人不注意再反复偷袭，这样在初期裂片不足的情况下执行销毁毒贩等善良事件的时候非常有效。同时可以用来攒必杀技所需的善恶槽，吸收能量要找到圆盘形状的天线（有小型显示器那种）或者电子显示设备，按下○键还能够通过圆盘天线将自己发射到高空，不过要记得是从圆盘后面才能成功。名为地狱火恶魔的必杀技能够召唤出无数的异世界恶魔军团从天而降，对敌人形成毁灭性打击。

●混凝土

最后一种能力“混凝土”虽然在平时的行动中经常能够看到敌人使用，但是我们要到主线故事的最后才能领悟，所以只有在通关后的自由行动中才能完整使用这种暴力的能力，混凝土能力的赶工痕迹比较大，技能种类比较少，虽然在攻防两端都非常强大，升级过后甚至有遭到攻击后能够降低自身伤害这种实用技能，但混凝土的缺点也是非常明显，那就是慢，所以想要更好地使用该能力最好优先学习提升移动的能力，比如巨砾冲刺分支下的延长冲刺，在运动战中能够比较容易获得先机从而发挥混凝土攻击力大的特点，在能量的吸收上设计成了从被打倒敌人身上获取的方式较为奇怪（平民的身体无效），如果是随处可见的石头制品反而能够增加混凝土的实用性，没有其他三种能力固定的必杀技也是该技能的一大短板。

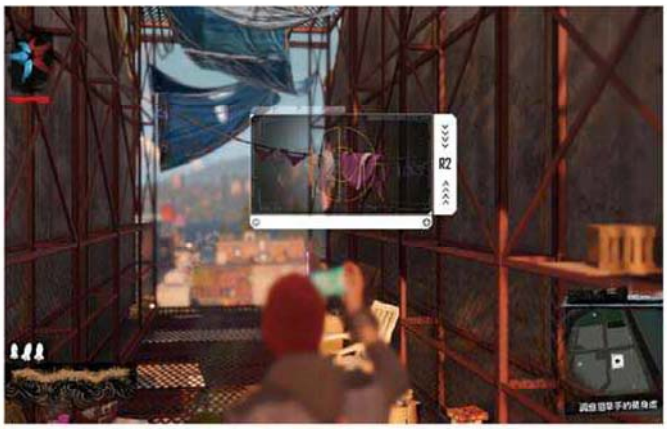
■看着就安全的混凝土能力。

任务分类

主线任务

本作的主线任务种类还算比较丰富，既有普通的战斗，也有调查线索或是抓捕目标这种互动任务，主线任务会以黑色五角星的图标在地图上显示出来，玩家每一次都要前往地图所示位置按下十字键开启任务，之后会根据不同的情况显示出相应的当前目标，并用稍微小一点的黑色五角星来标注，其中追捕类的任务对完成时间的要求较为严格，由于游戏中高楼耸立，所以建议玩家在完成这种类型的任务时最好先找个地势较为高的位置观察你要追捕对象的逃跑路线，不然在你用超能力快速移动时很容易迷失方向。一些情况下主线任务并不能够直接触发，还需要玩家先去完成相应的解锁条件才能开启，主要就是将该任务附近的 DUP 指挥中心消灭掉即可，特定指挥中心的位置也会在地图上显示出来，随着剧情的发展，主线任务也会有善良和邪恶两种路线供玩家选择，分别用蓝色和红色的图标加以区分，不同的选择不仅会影响到玩家的能力成长，还会改变游戏过场动画中的一些人物台词和动作，而且善恶分支任务的选择与你在主线中不同的处理事件方式有关，比如你在主线剧情中选择用善良路线进行剧情，那么接下来遇到善恶分支的主线任务你只能选择蓝色的来进行。

电子设备任务



游戏中玩家能够用到手机和相机这两种设备来帮助自己完成任务，当游戏的主线剧情进行到需要调查第二个超能力“氖气”者费曲的时候就会首次接触到本作的相机拍照任务，我们的主角戴厄辛的老大哥瑞吉是一名为人正直的警察，他非常想与超能力者划清界限，不过却经常身不由己地利用职务之便帮助同样身为超能力者的弟弟来解决困难，当到达固定位置提示能够按十字键拍照的时候，玩家就可以用右摇杆移动相机的镜头，当光圈扫过特定的目标点时会发生自动对焦，等到画面中央的进度条攒满之后按下 R2 键就能够拍摄照片并通过网络上传给老哥查询事件线索，需要拍摄的固定目标都会通过游戏的对话中体现出来，如果实在不知道拍什么就用镜头四周晃晃，看到有对焦的情况就能找到需要拍摄的物品了。利用手机的 GPS 功能追踪目标信号也是在游戏中时常会接触到的任务，本作中的手机并不能够随时随地掏出来查看信息或者约妹子出来逛街（又不是 GTA），对于一款沙箱游戏来说有点遗憾，一般此类任务都与寻找特定目标人物有关，玩家们首先要到高层建筑物打开手机通过卫星定位追踪目标，此时画面中央会出现和相机类似的提示框，根据画面中央显示的剩余距离前往目标地点，越接近目标显示的数字就会越小，有点类似与蝙蝠侠阿克汉姆系列的追踪任务，移动视角将中央白色方框底部的白色显示槽左右两边都变为最长即为正对目标的方向，由于在移动过程中一定会遇到从高处落到地面的情况，距离提示也会因此消失，所以在执行此类任务的时候一定要先在楼顶将目标位置定位准确之后直线前往，担心偏离方向的话可以再次跑到高处加以确认。

基本支线任务

本作的支线任务种类并不复杂，几乎没有与剧情相关的支线任务，其中纸线索任务算是官方免费放出的福利，会在攻略最后给大家简单说明。这里就先分析一下地图上出现的普通支线任务，本作支线任务都会在地图上明确标注，具体分为以下几种：

1. 扫描站：扫描站是利用能力裂片来鉴定嫌疑人是否为超能力者的装置，将其破坏后能够掉落出裂片，吸收裂片后才算完成任务，还可以在打碎之前用触摸板再试一下检测过程，不过结果都是不会变的。

2. 监视器 / 隐藏监视器：监视器任务也比较无脑，和扫描站一样直接摧毁就可以完成，相比之下隐藏显示器要复杂一些，需要玩家到指定地点接收任务后开启手机找到一定范围内的隐藏摄像机，开启手机时所能观察到的视角每次都是固定的，再加上画面是黑白的原因，有时候很难根据提示找到，可以多注意提示画面中的房屋高处角落，然后关闭提示去找，如果实在找不到，最简便的方式就是用超能力释放大范围的必杀技，位置找对的话基本上隐藏监视器就会被破坏。

3. 干扰机：类似有线电视天线的信号塔形发射装置，将其摧毁后可以将相应位置被隐藏的地图显示出来，这种干扰机基本都是多个同时出现，所以前往一块区域后最好一次性全部解决。

TIPS 用近身攻击连续多打几下就可以将敌人打入水中或者从高处打落。

4. 情报员：联保部派遣出的情报员，触发任务后画面左边会出现情报员的照片，根据照片所显示的人物找出情报员并将其打倒，被情报员察觉到之后他会以光速逃跑，所以想要明目张胆地抓住它几乎不可能，这里推荐的做法是先跳到高处寻找可疑分子，一般情报员在地图中不会有过多的动作，基本就是站在那里，配合照片的衣着提示很容易找到，之后推荐在高处用氖气的导弹远距离攻击，这样情报员跑得再快也插翅难飞了，使用氖气能力的优点是即使第一下偷袭攻击没有成功也能够利用该能力的攻击和移动速度边追边打，后期学习了映像能力之后也可以根据自己的喜好更换。

5. 语音日志：同样是利用手机找寻信号的任务，比较方便的是信号即使在马路上也不受干扰，找到语音后按下触摸板即可收听，对话中能够了解到一些主线之外的剧情。

6. 樱版涂鸦艺术：个人觉得比较有趣的支线任务，能够灵活利用到 PS4 手柄特性的涂鸦任务让玩家在游戏的过程中能够感受到游戏带给我们最为直观的乐趣，涂鸦任务是有善恶区分的，不同的选择除了会改变绘制的图案之外更重要的是影响能力成长的方向。

在执行支线任务时需要注意的是大部分支线图标是要通过将板块区域中的 DUP 移动指挥中心清除才能够显示在地图上，支线内容的完成与否也会影响到玩家在城市中的行动，比如说清除区域中的摄像机就能减少玩家被敌人追捕的机率，地图中淡蓝色圆形光点所显示的是能量裂片的位置，能量碎片有的需要打碎无人机有的直接掉在某处，因为无人机是可以移动的，所以地图上显示出的位置有时会有误差，一般按照地图位置走到蓝色光点将视角移向天空或者到桥下仔细找一下就能看到，在攻击移动的无人机时最好根据飞行轨迹向无人机所在位置前面一点攻击，打好提前量能够比较容易将其击落，游戏中主角的想要提升技能等级的惟一途径就是吸收这些能量裂片，所以当觉得敌人攻击过猛的时候，可以先找些裂片将超能力的等级提升一下再继续通关。

任务的善恶完成方式

游戏中的主线任务目标提示非常明显，一般情况下到指定地点接下任务后就可以到目标地点开始执行，这里就不再重复，重点说一下地图中用黄色图标表示的支线任务，该类型任务在完成的过程中理论上是不会影响到主角善恶能力方向的，但是在具体实施过程中外界因素往往会改变你的善恶数值，比如在清除扫描站的时候，扫描站周围经常会有敌人巡逻，在你破坏的过程中很容易受到敌人干扰，这时候解决敌人的方式同样会对玩家所走的路线产生影响，寻找隐藏监视器的时候，由于监视器往往都会安装在较为隐蔽的位置，经常会出现按照地图所示位置寻找却无法找到的情况，如果利用前文中提到的释放必杀技来清除的方法需要注意在空旷的街道上时常会有敌人巡逻，大范围杀伤性技能搞不好就会直接将其轰杀至渣，对于想要走善良路线的玩家还是在执行任务的过程中观察好周围的情况后再谨慎行事较为妥当（善良状态下的必杀技不会杀死敌人）。

■隐藏摄像机的黑白画面提示。

区域解放

区域解放的大致思路就是首先破坏掉区域内的 DUP 指挥中心车辆装置或者是像祭坛一样的高台形状场景中央的蓝色装置，之后地图上就会出现一个黄色电话的标志，然后将地图上解锁出的支线任务图标依次完成，将 DUP 的占领度降低到 30% 后就会发生区域决战，此时会涌现出一大批敌人，将敌人全部解决之后区域的占领度会大幅度降低，完成区域解放之后不仅能够开启一些特殊的支线任务，完全解放区域后还能够开放区域的快速传送点，所以建议玩家在游戏的过程中有意的先将一些区域解放，能够为之后的行动带来很多便利，区域解放之后敌人时不时还会过来“送死”，可以用来解锁之前与攻击敌人相关的遗漏奖杯。

地图事件

游戏中地图事件是要在移动中的小地图才能显示出来，靠近后会随机解决一些能够影响善恶能力的小任务，大致分为以下几种：

善良：解救被囚禁的疑似生物恐怖份子、销毁毒品、解救暴民手下的超能力者（需要过桥到南部地图才能出现该事件）。

邪恶：打倒举牌工、袭击抗议分子、清除街头卖唱的、消灭警察、击倒阿古拉帮派分子（需要过桥到南部地图才能出现该事件）。

中立：帮助或处决路人。

这些地图任务都比较简单，属于那种看到了就顺手解决的类型，邪恶事件中的打倒举牌工和袭击抗议分子是不同的事件，前者是一个人举着牌子安静地站着，后者一般都是一群人拿着牌子叫喊着抗议，两种事件在地图上的红色图标也是不一样的，需要留心观察，其中善良路线所包含的地图任务也是可以用邪恶的方式处理的，解救暴民手下的超能力者，可以选择用□键将其一脚踢飞，开锁解救关押者也可以直接将笼子打碎，这些都会将任务转变为邪恶事件。又像是销毁毒品的任务，杀死毒贩会增加邪恶等级，只有用技能制服他们才能提升善业力，看来这年头好人果然不好当啊。

TIPS 本作剧情之所以是以科尔牺牲自己为背景是因为制作组通过前作奖杯统计得知大部分玩家喜欢以英雄路线通关。

移动方式

■不能够在水里活动是本系列一大遗憾。

虽然是一款号称真实的沙箱游戏，但主人公在地图上移动是不能够驾驶载具的（都有超能力了车还有啥用），不过游戏中大部分时间戴厄辛都会用不同的超能力在街道中穿行，不同的超能力所附带的移动效果也是有所区别的，游戏中不同超能力的移动方式上也是各具特色，不过最后一种混凝土能力需要在通关后才能自由使用，所以主线中能够利用到的移动方式只有前三种。第一个能力“烟雾”能够穿过特定的墙壁或者物体，也可以顺着楼体下方的通风口快速移动到高楼顶端。“氖气”在移动时身体周围会覆盖霓虹一般的彩色光芒，在升级过后爬楼效果绝佳，“映像”是四个超能力中初始阶段地图移动效果最好的，配合释放技能后身上长出的翅膀，能够进行短距离的飞行，还能利用蝶形卫星天线将自己发生到空中，最后获得的“混凝土”在奔跑的过程中身上会被混凝土覆盖从而带有刚体效果，适合在混战当中处于不利的情况下快速突出重围，跳跃之后能够长时间浮空也是一大特点，移动能力都是可以通过能量裂片进行升级的，每种能力升级之后移动效果都会大幅增加，本作在可移动场景范围上虽然比起前作来说有一定进步，但是拥有强大超能力的主角依然是个“旱鸭子”确实让人不能理解，无法在水中行动对于一款沙箱游戏来说缺少了很多乐趣，不过这带来了一点好处就是，当你被一群敌人打至残血之后，可以观察环境附近是否有可以跳入的水，虽然跳入水里并不能让你迅速回血，但是在你按下触摸板返回岸上之后系统会默认将主角安放在较为有利的位置上，可以利用这一点帮助戴厄辛脱离困境。

流程攻略

由于主线任务流程较为零散，所以接下来的流程攻略将不会按照游戏中的任务名称划分章节，而是按照剧情的大致走向分成几个大块，章节的名字也是小游自己设计的，希望读者们能够喜欢这种叙述方式。

故事背景简介

系列一贯的传统是将故事分为善良和邪恶两种截然不同的路线，前作中的主角柯尔在游戏的最后面临两种抉择，一是狠下心来为了保护众多的超能力者而将全部的普通人类消灭，二是以牺牲自己为前提，从巨大的怪兽手中拯救全人类性命的英雄主旋律，结果柯尔却成为了真正的“无名英雄”，被世人所遗忘。然而七年的时光流逝，并没有让本应该恢复自由之身的超能力者重获新生，柯尔用自己的生命换来的却是政府大力发展的名为联合保卫部的组织的诞生，这个将超能力者命名为：“生物恐怖份子”的联保部，首要任务就是抓捕并永久监禁这些超能力者，表面上是为了让普通老百姓能够过上安稳的生活，实际上暗地里却有着用超能力者做实验的非法举动，这种用暴力手段来维护虚假正义的手段根本没有考虑到他们眼中这些所谓的“生物恐怖份子”其实也是希望得到普通生活的人类，同时宁可错杀一千，绝不放过一个的做法也上很多无辜的群众被当成疑似超能力者而受到牵连，在这种强加的管制与束缚之下，势必会孕育出新一代的无名英雄……

涂鸦青年

●剧情概要

社会上的人们普遍认为所有的超能力者已经被联合保卫部收监入狱，所以军方部门也顺理成章地着手接收这些生物恐怖份子，移交行动主旨是要将这些超能力者分为几批从联保部所看管的柯登礁拘留所转移到军方的华盛顿北部监狱，轰鸣的汽车引擎声打破了夕阳下洒落在海面上的点点斑驳，美不胜收的景致之下一位着装颇为文艺的青年在屋顶间穿行，这就是即将被世人熟知的戴厄辛。

●主线流程

玩家首要任务是要操作我们喜欢恶作剧的主角对自己最亲近的哥哥进行画像改造，可以好好感受一下本作新增的涂鸦任务，可惜好景不长，正沉浸在自己伟大艺术作品的戴厄辛被突然响起的汽车警笛声弄得手忙脚乱，慌乱之下灵机一动的他想到去长屋的派对中躲避来抓捕自己的哥哥，剧情过后，戴厄辛在贝蒂的帮助下准备前往长屋。无视门外叫喊的老哥，立即向长屋进发吧，玩家可以借此机会先熟悉一下游戏的操作方式，注意这个时候已经可以选择游戏的难度了，按下OPTIONS键在菜单中进行难度更换，从写有绿色EXIT字样的门走出房子，出门后镜头所示位置就是我们的目的地长屋，从右侧的缺口沿着房顶跳到下方，顺着左侧的梯子爬上水箱，根据提示通过水箱跳往木桥，注意初期主角是没有超能力的，要掌握好跳跃的距离。往左走经过破烂不堪的木板桥之后爬到岩石上，从左侧跳下来之后顺着路一直走到中国风的风景位置，靠左一点有能够攀爬的木板，以后看到这种带黄色的木板或者石头，基本都是能够攀爬的位置，移动的过程中不时还会听到戴厄辛随口吐槽。一番跋山涉水之后，终于到达了我们的避难所长屋，但对戴厄辛了如指掌的瑞吉老哥早已在此恭候多时，正当两兄弟为生活方式争吵不休的时候，一辆失控的卡车在撞击了两旁的轿车之后翻倒在路旁，隐约之中看到两个穿黄衣服的人从车上下来之后慌张的逃跑了，被这突如其来的一幕惊吓到的哥俩第一反应就是去救人，叛逆的戴厄辛当然不会听老哥的话留在原地，先跑到军用卡车旁边，利用触控板将压在重物之下的人救出，老哥出现后被救之人倒打一耙用戴厄辛做人质威胁瑞吉，不甘示弱的主角以一招今后会经常用到的成名绝技“吸星大法”复制了这个秃头的超能力“烟气”，同时将此人的部分记忆存入

TIPS 将平民杀死后会有警察出来对你开枪。

脑海，醒来之后，推动左摇杆，游戏会自动为你展示烟气的能力特点，按下○键穿过倒下的树木，找到瑞吉之后用触摸板将他从车底救出，对突然得到的能力不知所措的戴厄辛在老哥的鼓励下决定一同前往鱼罐头工厂。利用烟气能力穿过被锁住的工厂大门，超能力的暴露让周围的人对戴厄辛投向了异样的眼光，对着如图位置的通风管按○键瞬移到

屋顶，以后这种墙上的通风管都可以利用（屋顶上的通风管能将戴厄辛吹到高处），跳进工厂之后要去救助贝蒂，因为无法用烟气通过烧红的木头，情急之下戴厄辛抓起了身旁的铁链，之后就可以像奎爷一样将前方的障碍

清除，又一次在汉克的记忆中惊醒后，迎来了本作的第一场BOSS战，战斗结束后会正式接触联保部的家伙们，同时也能体验到游戏的善恶分支系统，如何抉择就要看玩家自己了，不同的选择只会影响到主角善恶等级的发展方向以及主线对话的一些细节描写，并不会影响实际游戏过程，所以对于奖杯获得要求不高的玩家不需要在选择上太过犹豫

（之后会以邪恶路线的剧情细节进行描述，和善恶有关的不同任务会分别讲解）。

●BOSS汉克

由于是第一场正式战斗，打起来还是非常容易的，汉克以远距离攻击为主，多利用烟气能够穿过障碍物的特点冲到汉克身边发动铁链的近距离攻击，敌人会用爆炸攻击阻止玩家近身，被打到屏幕变红的时候立刻按下○键冲刺能够降低硬直时间，汉克会时不时地快速移动躲避戴厄辛的追击，注意敌人在移动时会留下逃跑的轨迹，仔细观察并快速追击即可，几波猛烈的攻击之后，汉克会夺门而逃（奖杯迷先不要开门追汉克，后面有关于奖杯路线的打法，先看过之后再继续剧情，能够为之后的白金节省一些时间），打开门即可触发剧情。

欢迎来到西雅图

●剧情概要

联保部一行人的到来打破了镇上原本的宁静，联保部指挥者奥古斯汀用她强大的混凝土超能力告诫着戴厄辛，任何的欺骗都逃不过她的双眼，由于戴厄辛从一个普通人变成了生恐嫌疑人，镇上的百姓包括他最尊敬的贝蒂都受到了不同程度的攻击，联保部这种强硬的做法让戴厄辛明白了不能继续坐以待毙，主动出击才是解决问题的最好方式。

●主线流程

兄弟二人驾驶着卡车准备前往西雅图，半路却由于联保部设置的路障不得不徒步前往，刚走几步就会触发习得新技能的剧情，两兄弟争执之后哥哥跑去帮助求救的人，戴厄辛则要在附近收集无人机的碎片来获得新的能力。碎片总共有四个，路中央有一个，将空中两个飞着的无人机分别击落能够获得两个，最后一个要将挂在墙上的无人机打碎才能吸收。在老哥的呼唤下前去解救

被乱石挡路的巴士，普通攻击无法将石头打碎，按下OPTION键在超能力选单下用之前收集的碎片开启技能烬渣爆炸，按住R2用新技能打碎全部石头后触发剧情。车上人的恐慌使得戴厄辛只能继续独自赶路，移动过程中可以多用○键加速前进，进入隧道后发生杂兵战，剩下最后一个敌人时有分支选项出现，全部打倒之后继续前进，吸收断桥场景中的继电器核心可以学习新技能帮助戴厄辛顺利前行，多利用桥上的汽车配合空中冲刺即可，千钧一发之际，瑞吉抓住了水边的高台，快速前往将其救下（老哥也怕水？）。跟着瑞吉进入联保部扫描站，待老哥检查完之后走到机器前用食指将画面的圆圈对准红点（有时用其他手指不能够识

别），被发现之后开始强制战斗，左右两边笼子的嫌疑人任务可以随手完成，优先解决掉远处拿枪的敌人，敌人会四处逃跑，追上去用铁链连续攻击，天桥上的敌人可以直接用R2的远程攻击将他们的落脚处击垮，被

打到画面变白时要快速躲到掩体后恢复，损坏的车辆可以用来吸收烟气，清除敌人后前往地图黑色五角星位置，接下来要面对数量众多的联保部士兵，敌人经常会使用混凝土超能力，看到快要释放能力的敌人快速冲过去打消其动作，对阵普通敌人时可以跳到高处用远距离攻击，楼顶还有很多烟囱可以用来补充烟气所需要的能量，将敌人解决之后摧毁目标位置的DUP车辆两侧挡板并将发出蓝光的位置打碎，之后跳到车顶利用触摸板和R2键将装置拉出并摧毁，这样就算消

TIPS 敌人之间也会互相误伤，经常会看到混凝土能力者用技能将自己人打飞。

灭了联保部指挥中心（以后的区域解放活动都要先将联保部指挥中心消灭），之后敌人的援军到来，拿着重型机枪的新型敌人出

现，虽然拿着重机枪但这种敌人近身意识很强，当他用重机枪射击的时候会有一瞬间只能攻击同一方向，趁机移动到另一侧用烟气的远距离手段加以还击，对操作有信心的玩家也可以快速移动到敌人身旁用铁链攻击，能够缩短不少战斗时间，将重型机枪兵打到一定程度后他会缩进壳里，快速靠近后发动最后一击（根据当时的善恶方向按键有所不同），注意一段时间没有完成最后一击他会恢复正常状态，所以要抓紧时间，场景中时

常会掉落无人机碎片，随手捡起方便以后升级能力，本想利用敌人的尸体获得混凝土超能力结果发现行不通，敌人大部队援军到来后戴厄辛决定溜之大吉，接下来要寻找继电器核心来解锁新的能力，根据地图的提示，继电器分散在三处位置，每到一处继电器附近都会有几个敌人把守，消灭敌人后用远距离攻击将继电器打碎后吸收（近身攻击会由于继电器爆炸伤到自己）。按地图顺序从上到下三个能力依次习得顺序是彗星坠击、硫磺炸弹、烬渣飞弹，这三种都是早期极为实用的能力，尤其是硫磺炸弹，推荐在人多时先扔一发限制敌人移动后跑过去一击解决。

塔顶宣战

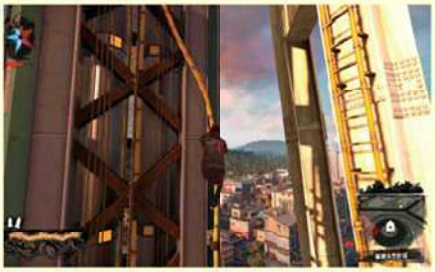
●剧情概要

繁华而又拥堵的街道无法阻拦时间的流逝，鉴于联保部的家伙们嚣张跋扈的态度，我们的叛逆青年戴厄辛当然要做一番创举杀杀敌人的威风。

●主线流程

和老哥通完电话后去目标点触发任务，之后要爬到眼前的太空针塔顶端，正对着通风管按○键将主角喷射到高处抓住印有联保部标志的板子，然后顺着往上爬，注意攀爬过程中经常要利用通风管，能够抓住的地方都会用黄颜色来标注出来，两侧都有梯子

的位置要跳到中间黄色的管子后继续向上爬，枯燥的攀爬中可以稍微停下来欣赏一下



西雅图优美的风光，向左侧跳到平台上，利用空中冲刺跳到远处的梯子上继续前进，爬

过长长的绳子之后用通风管来到塔顶，此时会有敌人出现，全灭后进入通风管触发剧情（敌人身旁经常会出现可以打爆的弹药箱，留心观察，利用爆炸的弹药箱将敌人击倒可以获得相关奖杯）。终于来到最高处，出现了用混凝土包裹身体的敌人，速度和力量都要比普通的黄衣士兵高很多，用 R1 的强力攻击可以将他的混凝土保护外衣打碎，双脚被混凝土固定时用冲刺技能可以化解，由于可移动场景较小，所以要多利用中间的圆形区域当掩体，绕着敌人打，同时可以躲避高台上敌人的攻击，战斗结束后先攻击两下缠着绳子的绞盘，发现没用之后将旁边的继电器核心打碎习得烟气能力的必杀技轨道空降，之后利用周围的敌人蓄满能力槽，按下十字键↓施展必杀技将太空塔摧毁，最后还可以在四种图案中选一种来给联保部的旗帜“焕然一新”。

第二个能力者

●剧情概要

戴厄辛充满挑衅意味的做法彻底地惹恼了联保部的上层领导，他们发现摧毁太空塔的并不是当初从押送生物恐怖份子的车辆中逃走的三人，同时奥古斯汀也察觉到了戴厄辛的存在，太空塔事件让戴厄辛成为了拥有“旗帜哥”称号的名人，此时老哥瑞吉打电话来说另一个能力者近期活动非常频繁并造成了不小的人员伤亡，需要我们前往调查。

●主线流程

在地图上移动一会就会接到瑞吉的电话，老哥让我们到路口和他回合，此时地图上会出现两个任务点，较近的五角星位置显示追逐霓虹的任务需要我们先将附近的联保部移动指挥中心摧毁才能触发，直接到另一个黑色五角星处摧毁指挥中心的车辆，注意这里敌人很多，在地面战斗对我们比较不利，跳到楼顶用远距离攻击清除指挥中心车辆周围的敌人，注意楼上有很多用狙击枪的敌人，多用快速移动加以回避，任务点附近有两个干扰机，可以先将其

TIPS 使用超能力奔跑时会被敌人发现并对你攻击。

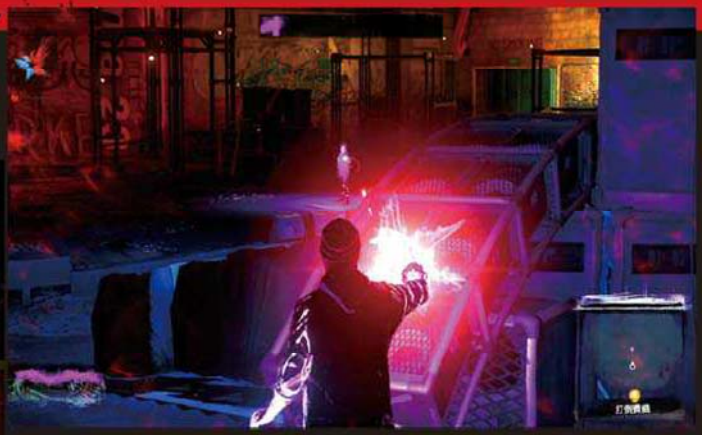
破坏然后再攻击敌人，也可以在能看到指挥中心车辆的位置直接将车身周围破坏，最后下去完成车顶的破坏（注意并不需要将车身两侧挡板完全破坏才能让车顶暴露出蓝色装置，一定程度的车身破坏即可），无视剩余敌人直奔任务提示点开启追踪霓虹的任务，来到犯罪现场之后，这里仿佛被紫色的光芒所包

裹，到处都有霓虹色彩留下的痕迹，接下来要对现场进行拍照取证来让瑞吉进行调查，对墙上的死者拍照之后会有短暂的对话，然后照下死者的面部后离开前往新的犯罪现场，又要面对一堆联保部的敌人，其中还有拿着RPG准备炮轰你的，地图上会月白色的点来显示敌人的位置，打法和之前一样，尽量少用连续射击并注意躲避即可，将紫色小型喷泉周围敌人消灭后就能进行拍照了，死者的身份是作恶多端的毒贩，当我们要到楼梯拐角处调查毒品的时候，却遭到了远处不明人物的攻击，接下来要躲避超能力狙击手的攻击并对其进行追捕，注意她逃跑时所经过的位置会有紫色的印记，很容易判断其逃跑的方向，不过由于速度太快，一下子就被她逃跑了，接下来要去调查她的栖身场所，通过梯子爬上狙击手居住的看板中央，接着要用相机对特定位置拍四张照片，分别是左侧墙上的字，左侧地上的靴子，右侧地上紫色封面的书，还有绳子上晾着的内衣，注意拍照时每一张之间的转换速度不要过快，否则可能会像小编本人一样碰到拍摄特定物品之后无法上传的BUG，拍完四张照片后向前走几步，移动右摇杆直到画面出现一个人脸的图案后对其

拍照，等老哥调查出结果后前往命案现场，到了之后发现有一伙毒贩在这，解决掉之后用烟气能力进入铁门，点满蜡烛的架子处有三张可以拍摄的照片，左面和中间的照片外加墙上的蓝色圆圈，之后到右后方对桌上的外卖食物进行拍照，全部处理完毕之后前往下个任务点，终于要跟第二个能力者“费曲”进行面对面交锋了，到达霓虹看板后面用触摸板进行隐藏，夜幕降临之后，费曲出现了，戴厄辛趁她不注意吸收了第二个超能力氖气，之后又要开始和费曲的追逐战，和之前一样沿着紫色的光跑就行了，费曲会时不时地回头发动攻击，无需理会，剧情过后进入和费曲的单独战斗，胜利之后会感受到费曲悲惨的人生遭遇。

●BOSS 费曲

战斗开始之后要先将场景内的霓虹灯看板全部吸收掉，要有意识地躲到掩体之后吸收，防止遭到费曲的远距离氖气攻击，由于场景比较暗，所以霓虹看板还是很容易找到的，将全部看板吸收完毕之后，费



曲的能力被大大削弱，接下来可以用氖气对费曲进行攻击，由于她的移动速度很快，所以最好躲在掩体后面，观察她的行动并用氖气进行远程攻击，很快费曲就会败下阵来，之后的分支选项会影响接下来的善恶任务选择，比如选择腐化费曲就不能执行善良路线的任务了。

善恶抉择

●剧情概要

经过了和费曲一番激烈的打斗之后，终于将第二个能力氖气收入囊中，戴厄辛在战斗之后决定腐化费曲使她成为了手段残忍的恶势力虐杀者。

●主线流程

由于刚刚习得了新的超能力，接下来的首要任务就是去收集继电器核心，首先会解锁的是能够攻击敌人不同部位的镭射洞察，你可以选择将敌人爆头又或是攻击敌人腿部将其束缚起来，然后是停滞泡，这个特殊技能会令敌人漂浮在半空中，配合远程攻击能够快速打击多个敌人，跟随费曲的记号可以逐步开启技能。学习了磷光光束

并用该能力将装甲车摧毁之后继续寻找费曲留下的记号，最后在一个公园附近看到了联保部的士兵正在和费曲交战，将敌人消灭后学习氖气的大招辐光扫射，接下来地图中会出现红蓝

▲选择不同路线能力的颜色也有所区别。

TIPS 不同物品能够吸收到的能量值不同，比如吸收大的霓虹灯会比小的获取更多能量值。

两种任务点：

善良：蓝色任务点是销毁毒品，玩家要跟着费曲去多个黑色五角星处进行销毁毒品的工作，大致套路就是先去目标点打击毒贩，然后根据提示销毁毒品、并在船屋固定位置的墙上

进行涂鸦标记，之后解决剩余的毒贩之后与费曲碰面并等她摧毁船屋，然后就是跟踪毒贩运送人质的车，要在高处观察车子的走向后再前往，尽量不要跳下来，很容易被发现，卡车进入胡同之后会有大量的毒贩出现，将他们全部解决后打开卡车解救人质。

邪恶：如果选择红色五角星路线则是要和费曲一同杀死抗议份子，提示找到抗议份子首领的时候依然是前往三处位置打倒抗议份子，进入隧道之后会遇到一大波联保部的敌人，多用墙壁和旁边的车子躲着打就可以了，出门后会有大部队准备将你正法，一个大招将他们解决之后需要和费曲一同解决多个敌人，解决之后会触发剧情（邪

恶路线下的剧情比较精彩哦），总体来说两个任务难度都不大，主要就是根据提示和敌人战斗，注意一些时候费曲会在一旁协助你，要多加利用。

正面交锋

●剧情概要

和费曲配合了一段时间之后，两人顺利成章产生了好感，戴厄辛和费曲都觉得只是杀些毒贩或者解决一些抗议事件不够发泄他们内心的反抗情绪，活着就是为了多杀一些联保部的人才能让人生变得更加有意义。

●主线流程

接下来要通过一座大桥前往南方的新地图，用氖气的能力爬上混凝土的高墙，敌人

也发现了戴厄辛的到来，二话不说，上去就给他们来个“下马威”，过桥的时候需要躲

避重型机枪的扫射，机枪只会对前方范围内的目标进行攻击，从机枪两旁绕道它的后方即可，可以选择用超能力打碎或者触摸板直接破坏，远处的两个重机枪可以趴在货箱上

趁着机枪射击之后间隔的时间用 R1 的强力攻击摧毁，或者直接从左边的货箱绕到后方破坏，到达远处有两个狙击手的断桥也可以用强力攻击直接将敌人所站的高台摧

毁，能量不够的话可以利用桥边坏掉的车辆加以补充，过桥后会出现几个外星人装扮的敌人，正常状况下此时的能量不会太充足，可以利用敌人速度较慢快速移动到他们身边近身攻击，全部击倒后前进几步又会看到我们的“老朋友”奥古斯汀，交谈几句发现我们谈话完全不在一个频道上，她也派出了身上长满混凝土的手下妄图杀死戴厄辛，闲话少说，开打吧。

●BOSS 巨大的联保部队员（这名字起的）

这个长相奇丑的敌人攻击方式非常单调，大致就是用混凝土远距离的投掷的攻击，场景中有很多半高的混凝土平台，躲在后面找好角度趁着他将身体周围的混凝土扔出来导致身体周围没有护体的时候进行远距离攻击，感觉角度不对快速移动到另一个平台继续找位置，这样既不会被打到还能有效地攻击敌人，可谓事半功倍，不出几个回合巨大的联保部队员就会败下阵来。

TIPS 戴厄辛初始服装背后的图案和衣服颜色会根据善恶等级的成长方向不同而改变。

科学怪人

●剧情概要

击败了长相怪异的联保部队员之后，奥古斯汀仍然不肯放过戴厄辛，在她的逼迫下戴厄辛不得不承认自己已经获得了第二种超能力，并希望借助奥古斯汀的混凝土能力来救助贝蒂，这一天真的举动令奥古斯汀更为恼火，就在她想要了结戴厄辛的性命时，我们的主角被不知名的力量救了出来，醒来后发现我们已经身在灯笼区了，搞不清状况的戴厄辛决定继续寻找下一个超能力者。

●主线流程

这次的任务死忠粉丝也需要先将附近的DUP移动指挥中心清理掉才能开启，可以直接在附近攒必杀然后跑到敌人据点直接放大招，然后跳上车顶将装置拉出来打碎就行了，开启死忠粉丝任务后，会有陌生人打来电话，打电话的人名字叫做尤金，听口气好像是站在我们这一边的，迫切希望见到新能力者的情感使得戴厄辛没空理会是否会出现危险，前往目标地点的桥下触发对话后需要将高架桥摧毁，将四处支撑点全部破坏之后

开始剧情，联保部这帮只知道执行命令的家伙们果然中了我们的圈套，跳过去打倒看管

囚车的联保部队员，由于此时雾气很大，可以在很远的距离外用氖气的远程攻击对付敌人，这种距离基本不会被敌人打到。全灭敌

人后搜索囚车，不巧一架直升机向我们掉了下来，命硬的戴厄辛又一次安然无恙地站了起来，接着要利用手机定位来追踪囚车的位置，跳到高处，用十字键↑打开手机，推动右摇杆改变视角，当屏幕中间的长条两边全部充满白色时即为正对目标方向，提前在高处对准之后朝着目标前进，就算掉到地面上使得提示消失也可以沿着该方向前进，前提是一定要对准，不放心的话再跳到高处打开手机确认即可。到达一堆爆炸车辆的位置就

可以开始战斗了，又是一堆长得像外星人的士兵，此处敌人众多，推荐到稍远一点的高处吸收氖气能量后远距离攻击敌人要害部位，消灭敌人后继续搜索囚车，结果发现已经被人捷足先登，突然一个大家伙跳到囚车上，只能硬着头皮上了，敌人总共有三个，进攻欲望都很强，利用宽阔的街道边后退边打，小游在打此处的

时候不小心掉到水里之后返回岸上系统默认直接进行搜索下一辆囚车的任务了，试了两次都遇到这种不需要打三个敌人就能过的情况，有兴趣的读者可以试试这个邪道打法，不过不能保证每次都会奏效。继续利用手机定位搜索囚车，第二辆囚车也是空无一人，戴厄辛快被搞疯了，到达最后一辆囚车所在地之后发现这里有很多长着翅膀的生物在与联保部的士兵交战，正所谓敌人的敌人就是朋友，借着这些长着翅膀家伙的力量很容易就能将敌人解决。接下来要找到穿黄色马甲的怪物恐怖份子，直接去地图中黄色目标点所示位置将厕所门打开就能找

到，没追几步目标人物就会被长着翅膀像天使一样的生物带走，这时好久不见的瑞吉老哥打来电话说要帮助戴厄辛抓捕逃脱的生物恐怖份子嫌疑人，清除提示区域的敌人之后就可以前往工地继续搜索嫌疑人，到了工地之后发现这家伙想不开，跑到起重机上玩起了自杀，

当我们跑过去救他时这家伙二话不说就往下跳，千钧一发之际之前的天使突然将黄衣人抓起飞向了远方，即使已经拥有两种超能力的戴厄辛依然追不上天使的脚步，老哥瑞吉又打电话过来说他想到了一个能够解决问题的好办法，让戴厄辛前去见面，去的过程中会有天使跑来攻击你，不用理会，到了目标点后老哥会以生物恐怖份子的黄衣装扮出现，原来老哥是想来个偷梁换柱，使一招苦肉计让天使误以为自己也是超能力者并把自己带走，然后让戴厄辛用手机定位来找到天使们的幕后操控者。跟着瑞吉走，直到老哥用风趣的表演吸引天使飞来把他带走，追着地图

中的黑色五角星跑，建议将超能力换为氖气，这样移动起来效果比较好，途中同样会有天使对你进行攻击，追了一段时间后发生剧情，原来这些天使是通过现实世界的映像设备传送过来的，所以接下来要摧毁商场楼体外的电视墙（注意是画面会变化的电视而不是广告牌），可以选择画面一开始戴厄辛所在的楼顶对电视墙进行远距离攻击，不过由于距离

TIPS 用不同路线通关之后再次进入游戏坏境时间会有区别。

较远，摧毁电视墙所需要的时间比较长，而且楼顶能够获取能量的途径比较少，另一种打法是跳到楼下躲在掩体后面攻击，虽然不如躲在楼上安全，但是能够节省不少时间，将电视墙全部摧毁后发生剧情，身为警察的老哥也被这次突发奇想的人质之旅吓得够呛，以至于他不得不留戴厄辛一个人只身前往天使能力者的巢穴，自己回家睡大觉。来到狭小的地下室，发现这里空无一人，没走几步戴厄辛就穿越来到了仿佛异世界的地方，这里数量众多的光柱能够将戴厄辛弹到高处，来到上方平台后突然出现了巨大的天使，迎来了为数不多的 BOSS 战。几经波折之后终于将大天使打回原形，原来它就是第三个能力者幻化出来的，经过一番交谈之后天使事件终于告一段落。

●BOSS 大天使

天使的攻击方式分为两种，连续的光束攻击，单发的导弹攻击，两种攻击发动之前都有很明显的动作特征，很好辨认，光束攻击可以利用平台侧面的石柱来当掩体躲避，石柱的耐久度不高，要及时切换另一个来当掩体，导弹攻击释放之前天使面前会出现圆形图案，普通的远距离攻击几乎无法对大天使造成伤害，所以要多利用平台中的能量来源物质回复烟气和氖气能力，之后用 R1 对天使进行强力攻击，强力攻击还能够有效中断大天使的攻击起始动作，注意平台的回复物质数量不多，所以弹药有限，尽量确保少放“空弹”，掉到平台下方的岩浆中是会持续掉血的，要赶紧跳着离开。攻击一段时间后返回现实世界，走到地下室角落后再次闪回刚才的世界，这次大天使的

攻击略有强化，导弹的攻击变成了三连发，攻击一段时间后还会化身成为多个小天使，此时场景的平台会逐渐落入岩浆，要快速向前方移动寻找能够将戴厄辛弹到高处平台的蓝色光柱，大天使发动光束攻击之后会有一段间歇期，可以利用这段时间进行能量补充，否则经常会在补充能量的过程中被敌人的攻击打断。再次回到现实后身旁多了很多生物恐怖份子的黄马甲，这时之前锁住的门也打开了，前进几步后又会看到我们的天使朋友们（真够折腾的，一次打完不行么）。这次大天使左右两边会各有一个“小弟”释放光线护体，先用普通攻击将小天使们消灭（不要浪费强力攻击），然后再重复之前的打法攻击大天使，四发强力攻击就能将其打散，每次将其打到场景变换后他周围的小天使数量都会增加，攻击频率也会越来越快，多利用平台间的移动和强力攻击很快就能将它击败。

合作愉快

●剧情概要

原来之前打来匿名电话自称尤金的人就是第三个超能力者，害的我们一直被耍的团团转，本应该是普通学生的尤金由于在学校遭到同学们的欺负，一怒之下将游戏中能够召唤天使与恶魔的能力变成了现实世界中使用的超能力，戴厄辛也成功获得了尤金的信任，不过事情好像并没有想象的那样顺利。

●主线流程

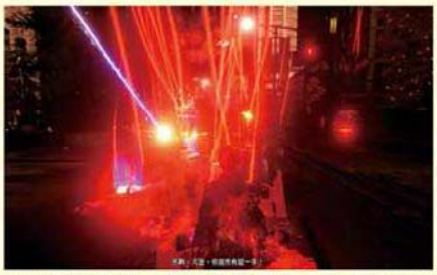
本以为又能够用新的超能力大展一番身手，结果不光新的能力无法使用，就连之前的超能力也消失了，不知所措的戴厄辛只得再一次求助我们的“中国好哥哥”瑞吉。跟着老哥逐步找到继电器核心习得新的能力，当吸收第二个继电器核心之后会有几个联保部队员出来捣乱，正好可以用新学的隐身能力热热身，注意不要离老哥太近，联保部队员的攻击会误伤

瑞吉（不过瑞吉的小手枪也不是吃素的）。为了不让老哥受到牵连，快速跑到远离他的位置能够触发对话，接下来尤金会帮助戴厄辛继续找继电器核心，找到下个继电器核心之后需要先消灭歧视超能力者的阿古拉份子（以后可以当作恶业力地图事件完成），用隐身能力逐一解决，之后用近身攻击破坏继电器核心获取新的能力，刚学会移动能力后旁边楼顶就有狙击

TIPS 尤金的母亲曾以国会议员的身份支持联保部的行动。

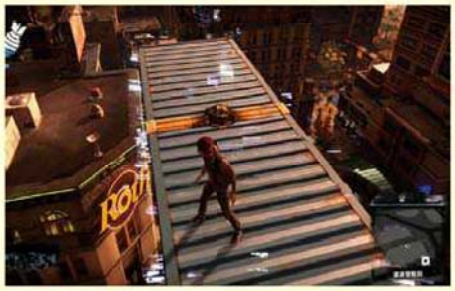
手来犯，二话不说冲上去就是一顿暴打，下一个核心被四只飞在空中的恶魔包围着，不用担心，都是自己人，吸收之后会飞来两架直升机，新能力嗜血之刃能够标记攻击目标然后发动

追踪攻击，适合摧毁直升机和车辆等装置。最后习得的能力就是映像的必杀技地狱火恶魔，



完成学习新能力的任务后又到了分支任务的选择：

善良：选择善良路线的天使军团任务后，需要前往停车场的电梯附近进行搜索，注意有的楼层电梯间藏的比较隐蔽，需要用能力将挡住路的门打碎才能进入搜索，每层都搜索完毕之后会有直升飞机在天空中出现，这些直升机的目的是将装有超能力者的货柜带走，我们当然不能让联保部的家伙们得逞，接下来要做的是跑到较高的楼顶，看准拖着货柜的直升飞机经过时跳到货柜上面，然后破坏货柜与直升机连接的绞盘，让货柜掉落到地面上，货柜总共有四个，



位置都会在地图上标注出来，将货柜全部击落之后会出现大量的联保部队员，甚至有之前的BOSS级别敌人出现，这里不需要和敌人硬拼，周旋一段时间就可以等来强力队友尤金的支援（果然还是原装的超能力者比较强），之后可以选择和天使与恶魔一同作战或者躲在安全的角落里观战。

邪恶：邪恶路线同样是到工地的停车场，不过不是搜索电梯，是对阿古拉份子大开杀戒，

将所有的敌人打倒之后尤金发现阿古拉一伙人好像和联合保卫部正在密谋计划着什么，跳到高处掏出手机，一边窃听他们的对话一边根据手机定位前往黑色五角星处打击阿古拉份子和联保部的敌人，要注意目标的敌人都在地图上白色圆圈范围内，范围之外也经常会出现很多敌人，不要打着打着一激动跑到圈外攻击非目标敌人，小编就经常犯这种错误，总感觉有打不完的敌人，会浪费很多时间，全部消灭后继续搜索，来到一个种满植物的楼顶，这里推荐用隐身战术迂回作战，当敌人没看到你时立刻用映像能力隐身，然后快速跑过去带走一个敌人，由于场景较小所以大多数时候能够一次打倒两个敌人，反复几次之后必杀技基本也能攒满，最后一个大招结束战斗，到达下一个目标地点后和善良路线一样会有一场混战，等到出来两个巨大联保队员后尤金会化为大天使出现，战斗会很快结束。

是敌是友？

●剧情概要

不知不觉间戴厄辛已经掌握了三种强大的超能力，在经过了与新朋友尤金共同打击阿古拉份子和联保部的战斗后，戴厄辛的映像能力也越来越熟练了，此时老哥打来的电话提醒了戴厄辛超能力者不全都是自己的伙伴。

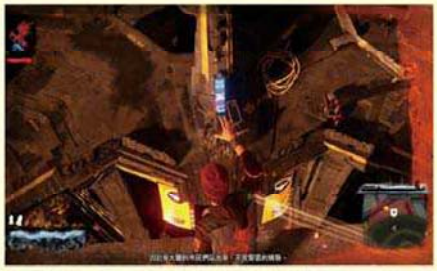
●主线流程

到达事故现场之后发现死亡的联保部队员都是受到了烟气能力的攻击，这也让戴厄辛想起了一个好久不见的人，在尸体旁边使用照相机拍照，正当上传的时候来了几个联保部杂兵，跳到高处解决后检查下方的头盔，发现这件事好像跟之前本应该被奥古斯汀杀死的烟气能力者汉克有关，还没等戴厄辛过多思考，又来了一大批联保部队员，全灭敌人后去角落继续拍照取证，这时老相好

费曲打来电话说在闹市区看到了戴厄辛，事情果然有蹊跷，快速前去和费曲汇合，听了费曲几句安慰的话之后到对面的高楼寻找正和直升机交战的汉克，刚到楼顶这家伙就跑掉了，跟了几次之后汉克会跑到远处，接下来是真正的追逐战了，汉克的移动速度很

快，所以最好在移动前站在高处观察他的逃跑路线，由于汉克的移动方式是烟气，所以他每次都需要通过通风管移动到楼顶，汉克

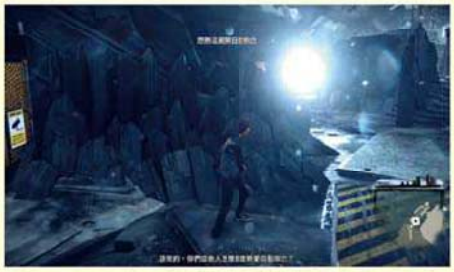
进入的通风管会有烟气特效提示，几个追捕回合之后触发剧情，醒来后接到汉克的电话，电话中汉克同意帮助戴厄辛一同反抗奥古斯汀，但老哥瑞吉总觉得这件事有蹊跷，接下来将黑色五角星附近的联保部指挥中



心摧毁来解锁名为交换条件的任务，站在高处将四周石柱的蓝色位置破坏掉，之后到中间平台像摧毁移动指挥中心车顶一样将蓝色装置拉出来打碎即可，注意高楼上有很多狙击手和直升飞机，必要的时候可以先解决几个以确保摧毁指挥中心时不被干扰。开始交换条件的任务后，汉克打电话过来说奥古斯汀抓走了费曲和尤金，需要戴厄辛一同前往将两人解救出来之后合四人之力对付奥古斯汀，并相约傍晚一同行动，老哥虽然嘴上说着不相信汉克，但是出于对弟弟的关心以及警察的正义感，

TIPS 遇到强制敌人时一定要将所有人全灭才能继续接下来的任务。

还是准备一同前去解救人质。剧情过后随着汉克来到巨大的通风管道，等他将管子炸碎之后用烟气能力进入，之后需要利用触摸板摧毁场景中的混凝土石柱来吸引联保部的敌人出来，每次将石柱破坏之后都会有一批敌人出现，场景中有很多石板可以用来当掩体，汉克的助攻也很犀利，只要不玩命冲在前面基本没什么难度，多用L1的硫磺炸弹可以有效的避免敌人的围攻，破坏到一半的时候会有重机枪兵出现，直接用强力攻击然后近身解决，由于场景石头很多，经常会有遭到攻击却找不到敌人的情况，多用移动观察周围防止被敌人乱枪打死。将混凝土石柱全部破坏之后跟随汉克去继续前进，到了上层之后戴厄辛感到有点不对劲，奥古斯汀的突然出现仿佛就是在告诉戴厄辛："没错小子，你被骗了，让你不听老哥的话。"这一切都是汉克和奥古斯汀设的局，目的就是除掉奥古斯汀最大的眼中钉，千钧一发之际，我们的瑞吉老哥突然出现，用一发RPG炮弹化解了危机，接下来要想办法逃到瑞吉身边，由于双手被混凝土锁住，我们暂时不能使用超能力，就连跑和跳都不行（这是什么奇怪的设定），突然出现的几个敌人老哥会解



决，不用理会，前往上层的时候会有重型机枪挡路，先到左边的石壁后面躲避一下，然后趁着机枪射击后的时间空隙快速向右逃跑，第二处机枪由于掩体较多，比较容易避开攻击，记得每一处掩体都要进去躲一会，等到机枪完全停止攻击后再换到下一个掩体，太急着前进反而会得不偿失。来到宽阔的场地后，我们的老哥拿着RPG神气十足地站在高台上，出来捣乱的敌人也被瑞吉轻松解决了，跑到瑞吉身边后触发剧情，利用石头间的缝隙攻击包裹在费曲和尤金双手的混凝土，快要成功的时候，奥古斯汀再一次出来捣乱，掉落的巨石将兄弟二人的落脚处击碎了，戴厄辛一只手悬挂在峭壁边缘，另一只手紧紧抓住即将掉落深处的瑞吉，此时已经全身插满奥古斯汀施加的混凝土碎片的老哥知道自己无法再继续照顾弟弟了，为了不连累戴厄辛毅然选择的放手，悲痛无比的戴厄辛怀着满腔的怒火准备和奥古斯汀这个恶婆娘决一死战。

●BOSS 奥古斯汀

奥古斯汀的攻击方式和之前的巨大联保部队员一样，都是用混凝土的远距离投掷攻击，不同的是她周围的护甲由联保部队员的三个长条形石头变为了全身缠绕的混凝土碎石，普通的远距离攻击都会被她的护甲弹开，近身攻击也会直接被爆炸攻击打飞，直接用强力攻击轰炸奥古斯汀的护甲，场景中有三处烟囱可以用来吸收能量补充强力攻击，为了避免在吸收时受到奥古斯汀攻击，不过我有特别的补充能量技巧（如下图），两到三发炮弹就能将她的护甲击碎，然后用远程攻击连续打击敌人，直到她掉到地上，快速跑过去给她一脚，然后她又会用混凝土包裹全身，注意将她的护甲破坏一部分后不连续进行强力攻击的话一定时间内她又会恢复原状，所以不要浪费能够给她造成伤害的机会，像这样反复几次之后就可以使用必杀技暂时打断战斗，奥古斯汀一看形势不对竟然先遁地逃跑了，然后会从天而降几个联保部士兵，除了常见的普通士兵和混凝土护身魔法师装扮的敌人外，还有之前在搜索囚车时出现的混凝土装甲兵，这种敌人主要的进攻方式有两种，

远距离的混凝土裂片攻击，身前出现混凝土漩涡之后的空中下落攻击，近身攻击依旧对其无效，利用场景中的掩体和敌人绕着打，敌人的移动都没有固定的规律，所以在用强力攻击的时候要在确保敌人站稳了之后再发动，否则很容易浪费。全清敌人后奥古斯汀再次出现，同时还会有几个联保部队员出来保驾护航，一上来她就会逐步将场景中的烟囱摧毁，趁着烟囱没有被全部摧毁时可以先去吸收点烟气能力，之后场景中会出现补充映像能力的显示器，对戴厄辛来说无非是换了个能力，一样收拾这些家伙，这次奥古斯汀会增加一种先遁地然后快速出现在你眼前并用混凝土鞭子抽打的攻击方式，利用映像能力的移动速度很容易躲避，场景的角落也有一定几率吸收烟气能量，当显示器都被吸光后的间歇时间里可以多找找能量代替品，有时候士兵的攻击也可能将场景中的信号塔打倒并误伤奥古斯汀，所以不要一直躲着打，当发现奥古斯汀没什么攻击动作时可以观察一下她是不是已经倒在地上等着我们上去踹一脚，最后在一招必杀技之后结束战斗。

新仇旧恨

●剧情概要

戴厄辛在经过了与奥古斯汀的一番激战之后从敌人的基地逃了出来，没有听从老哥瑞吉的话被汉克和奥古斯汀合伙算计的戴厄辛失去了在这个世界上最爱自己的亲人，然而突如其来的变故没有将他击垮，是时候和联保部的敌人算算总账了。

TIPS 杀死普通的行人几乎无法积攒邪恶值，对于攒必杀作用不大，只能维持气槽不消失。

●主线流程

刚经历的失去亲人的痛苦紧接着就来了一批联保部队员想要斩草除根，将敌人全部清理之后需要跳到高处，用手机定位寻找之前欺骗我们的汉克，前往的途中窃听到了汉克希望联保部的士兵帮助他逃跑的对话，到了目标地点后发现这里已经沦为一片火海，解决掉前来捣乱的敌人后继续到高处搜索汉克的下落，电话里联保部的士兵好像不打算就这么放过汉克，到达信号位置附近提示让我们去屋顶搜索，楼顶上有多个敌人和直升飞机，可以在现身之前用映像的隐身能力先解决几个，然后再用嗜血之刃破坏直升机，

战斗结束后再次打开手机，确定汉克在港口方向后直接前往目标地点，到达后这家伙正在跟联保部队员交战，攻击他之后触发剧情，原来这家伙是因为想要救出奥古斯汀手中的女儿才骗了我们，选择饶恕或者杀死汉克之后终于要前往联保部中心大楼了。通过断桥来到南方地图，在联保部大楼对面的房顶上，戴厄辛又一次遇到了分支选项，这次的分支任务只是在最后对奥古斯汀的处理方式上有所不同，执行任务的过程中并没有区别，所以就将善恶两个任务放在一起进行叙述，注意正式开始任务之前最好去收集一些能力裂片，留到之后最终决战后期能有一定的帮助（最少两个，要想在最终决战中完整升级混凝土能力的话最好多收集一些），选择好任务路线之后先将旁边的电闸拉下，此时联保部大楼会停止大部分供电，对面的平台有很多敌人，如果想打倒的话最好在拉电闸的位置用远程攻击解决，

当然图省事的玩家也可以不用理会这些敌人，直接吸收烟气能力后从下方的通风管快速移动到上层（需要连续两次进入通风管），注意在第一个通风管位置涉及到“双倍烟囱攻击”这个奖杯的解锁，有需要的玩家可以先参考下文的奖杯攻略将该奖杯拿到手再继续进行流程，跳到前面一点的平台之后费曲华丽登场，两人调侃了几句之后费曲会月氖气为戴厄辛清理出一个通风管，利用通风管并借助空中冲刺穿过上下围住的电网，用几发导弹攻击将平台上的敌人消灭，再次用通风管跳到对面的石柱上，爬到顶端后跳上身后的平台，又要面对一群敌人，费曲会帮助你一同作战，击倒后再次跳到远处的柱子上，爬到顶端后不要急着跳到对面的平台上，趁他们没完全发现你的时候直接扔几发强力攻击干倒几个，被打到屏幕发白的时候直接飞过去来一招下落攻击就基本可以全清了，然后到费曲所站位置的左边顺着通风口继续向上爬，刚到上层后，突然出现的

数架直升飞机让戴厄辛也不得不喊起了求助，关键时刻大天使用强力的光束攻击前来协助，真是“一个好汉三个帮”，氖气能力者费曲再加上超强队友尤金，区区几架直升机根本不够看，这里交给队友，直接跳到旁边的柱子上继续前进，能够看到被弹药箱围住的联保部队员时直接摧毁弹药箱就能将其解决，前进几步之后看到圆盘形状的天线后将能力换为映像，并利用圆形天线将自己发射到屋顶，接下来需要保护费曲在用氖气能力切割房顶时不被敌人攻击到，由于空中还有尤金的恶魔帮忙攻击，基本对着敌人攻击几下房顶就切割好了，然后用旁边的天线再次将自己发射到空中就能触发剧情，终于到了最终决战，奥古斯汀还是那么得不可一世，既然话不投机，那就直接开打吧。

●BOSS 奥古斯汀（最终战）

又一次和小强一样打不死的奥古斯汀交手了，和先前一样她身体周围依然会有混凝土碎石组成的护罩，攻击手段有了一些改变，新增加的远距离攻击是无数贴着地面滚过来的碎石，可以通过石头之间的缝隙或者跳跃之后的空中滞留来躲避该攻击，还有就是杂兵们经常会使用的混凝土束缚攻

击，由于凝聚速度不是很快比较容易躲避，不慎被封住双脚后要立刻按○键快速移动化解，用强力攻击打碎护罩后依旧要上去给她一脚，需要注意当奥古斯汀被打中几次之后，会将几种攻击手段组合起来用，同时攻击的频率也会大幅增加，这时候不要盲目发动强力攻击，很有可能被打断或者躲开，抓住她一波攻击停止后的中顿时间来攻击能够取得更好的效果，几轮攻击之后必杀槽再次攒满，施展地狱火恶魔后触发剧情，戴厄辛终于获得了为了救助贝蒂而一直想要的混凝土能力，同时也得到了奥古斯汀这七年间的记忆，醒来后继续开战，这次我们顽强的“联保部大妈”变身成了巨型的混凝土甲虫怪物，庞大的身躯几乎填满了整个场景，戴厄辛又一次陷入了刚学会新能力之后无法使用的境地，还是需要我们的科学怪人尤金出手帮忙，尤金寻找继电器核心的短暂时间内我们要在没有超能力的状态下躲避怪物的攻击，一开始敌人会远距离扔混凝土外加爬行冲撞攻击，利用场景树木的角落可以轻松躲避，好在尤金很快就以天使状态将第一个继电器核心送到了（你也不说过来帮忙打两下），首先获得的能力是巨砾冲刺，该能力能在快速移动时将全身包满混凝土盔甲，从而躲避和防御敌人的大部分攻击，之后利用怪物移动后身体间的缝隙在场景的左右两端穿行，防止被敌人逼到角落里，等待尤金的下一个核心，接下来终于习得了攻击手

TIPS 吸收能力裂片能够恢复能量槽。

段的技能，基本打法是和怪物保持在场景两端的距离用远距离攻击，混凝土的能量槽会在你停止攻击时自动回满，怪物的攻击方式主要有以下几种：1. 远距离的混凝土投掷攻击。2. 向前爬行的冲撞攻击。3. 变化成巨蛇的突刺攻击。4. 身体缩成球状之后的突然击地攻击。当它将连续的混凝土发射过来时跑到角落的岩石后面能够

有效地躲避，怪物变成巨型蛇状的冲刺攻击之前会有明显的升空动作，向左右两边避开即可，怪物的第二和第四种攻击经常搭配在一起使用，躲避方法就是边向后退边寻找怪物身体周围的缝隙，用移动的技能快速跑到场景的另一侧，有时怪物在将你逼到场景另一边时会立刻变成球滚过来，注意跑的时候多看看身后敌人是不是已经过来了，随着混凝土突进和混凝土散弹这两种技能的习得，战斗变得简单许多，如果按照之前说的手上有两个以上的无人机碎片来升级部分能力的话就更是如虎添翼了，怪物的攻击手段基本没有变化，就是多了一些攻击方式的配合以及提高了进攻的频率，只要按照上面所说的方法耐心地边守边攻，很快就会将丑陋混凝土甲虫的血槽降至最低，当怪物剩下最后一点血时会不停地使用爬行冲撞攻击，抓准时机闪避配合强力攻击就能结束战斗。这里还有一个**邪道打法**，就是找到场景右侧的柱子和岩石之间的位置（场景两

端较亮的一侧），躲在这里找准角度后可以有效地回避 BOSS 的所有攻击，同时可以利用柱子和墙壁之间的缝隙远距离攻击怪物，当它爬过来

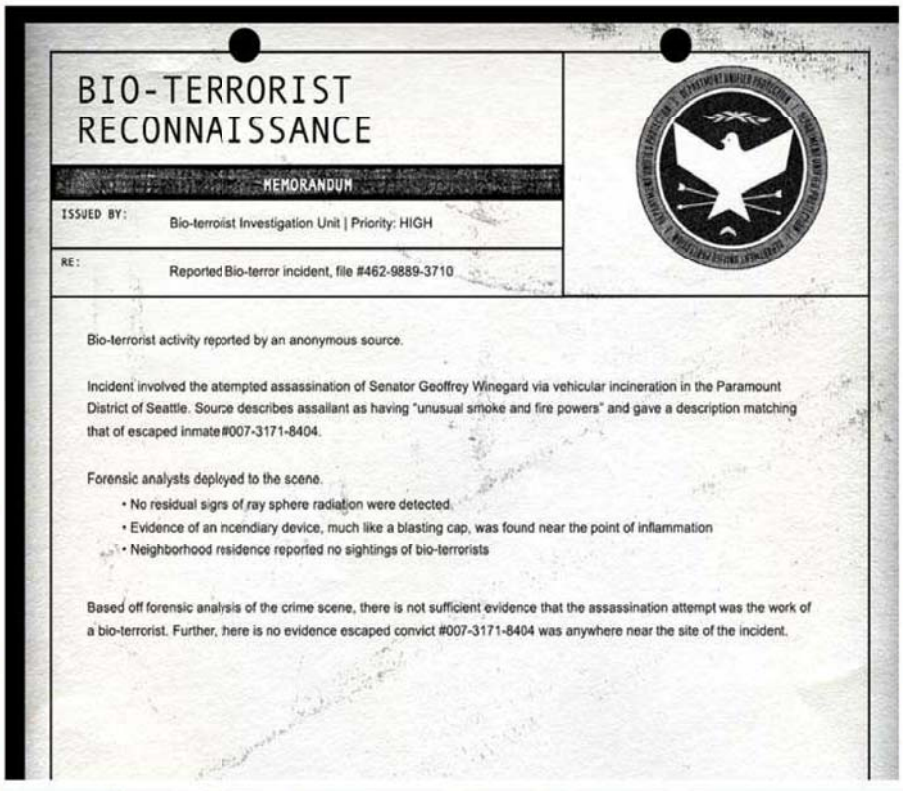
用击地攻击的时候最多能将屏幕打成红色，不用担心（被打红后往回退两步避免敌人攻击的震动将所站的位置改变），最后由于怪物残血时的爬行攻击比较凶猛，此时需要玩家跑出来正常打，这时怪物的血槽基本没剩多少了，几发强力攻击就够送它回老家了，用这个方法操作好的话基本 BOSS 连戴厄辛的汗毛都碰不到就挂了。

●后记

几番苦战之后我们终于打倒了这个曾经高高在上的联保部领导人，她最终还是败在了自己最引以为傲的混凝土能力上，事到如今已经无法分辨究竟是谁对谁错，奥古斯汀将超能力者全部囚禁起来的做法也并非毫无道理，但是对戴厄辛来说惟一能够说服自己的理由就是为自己最爱的哥哥报了仇，至于结局究竟应该如何发展，还是由玩家们自己选择并体会吧。

纸线索支线任务

随着主线剧情的进行以及地图区域的解放，会出现特殊的支线任务，由于不会影响游戏的剧情和奖杯的获得，这里就简单叙述一下，这个任务相当于官方发布的一个每周更新的免费 DLC，讲一下前两个部分方便大家参考，有兴趣的玩家可以深入关注。前往地图中显示的黄色纸片图标的位置，其实就是主线流程中费曲所住的地方，刚到这广告牌附近就出现了很多飞着的纸片，进入广告牌的缝隙开启任务，之后会出现兔子头的纸片人，接着就是熟悉的追逐战，纸片能力者的移动方式类似费曲，追逐的过程中即使跟丢了地也会在特定的位置等你过来，追逐的过程比较长，要有耐心，到达案发现场后要用手机进行拍照取证，照满三张之后根据地图到案发现场手机死者线索，之后任务会告一段落，然后根据提示连接到 DUP 的内网，对网速要求较高，有兴趣的玩家可以试试，然后将纸片提示的数字输入 DUP 内网（用电脑等设备），之后调查案发现场，然后将调查得来的 11 位数字输入内网会出现一份报告，上面会出现犯人的编号，利用这个编号继续调查档案找到事件编号，再将时间编号输入内网，找到摄像机编号再输入手机即可完成第一部分。第二部分相当于网页小游戏，这里就不多说了，最后需要通过视频找到车牌号然后继续输入内网，有兴趣的玩家可以试试。



BIO-TERRORIST
RECONNAISSANCE

MEMORANDUM

ISSUED BY: Bio-terroist Investigation Unit | Priority: HIGH

RE: Reported Bio-terror incident, file #462-9889-3710

Bio-terrorist activity reported by an anonymous source.

Incident involved the atempted assassination of Senator Geoffrey Winegard via vehicular incineration in the Paramount District of Seattle. Source describes assailant as having "unusual smoke and fire powers" and gave a description matching that of escaped inmate #007-3171-8404.

Forensic analysts deployed to the scene.

- No residual sigrs of ray sphere radiation were detected.
- Evidence of an ncendiary device, much like a blasting cap, was found near the point of inflammation
- Neighborhood residence reported no sightings of bio-terrorists

Based off forensic analysis of the crime scene, there is not sufficient evidence that the assassination attempt was the work of a bio-terrorist. Further, here is no evidence escaped convict #007-3171-8404 was anywhere near the site of the incident.

奖杯攻略

奖杯总数	48	铜杯	34	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金难度是《无名英雄》系列”三作中最低的，原因是奖杯的结构一目了然，而且游戏的奖杯设置比较合理，没有那种需要枯燥刷敌来获得的奖杯，除了个别技巧型奖杯得注意一下方法外，并没有特别麻烦的奖杯，收集要素也很友好地在地图上标出，大大降低了收集的难度。而本作的困难难度容错率也还好，高难度下主角不会让人有特别脆弱的感觉，几场难点战斗稍稍尝试几次就能找到方法，但是在被打至屏幕发白

TIPS 善恶等级升到最高等级五级之后仍能积攒等级槽，不过攒满不会继续升级。

的时候不要贪刀，一定要马上躲避回血才是在困难模式下的王道，当然，因为善恶道德抉择方面的设定，想获得白金奖杯，通关两次是必须的。按照以下白金路线和具体奖杯说明，可以有效加快白金进度，且不影响游戏体验，二周目拿下白金的总耗时一般在 20 小时左右。

白金路线

1. 开始游戏后等可以操作的时候，就打开菜单将游戏难度调至“困难”，手动存档一次，确认存档信息处有“困难”二字。

2. 剧情至刚学会烟雾能力，在长屋内追打汉克时，当打到最后汉克夺门逃出的时候（流程攻略里有标注），请手动另存一个档且不要覆盖此存档，二周目要以这个存档开始，能省去一些剧情时间。

3. 一周目建议走英雄路线，第一个道德选项过后就可以调成“简单”难度了。一周目的目标是善良路线相关奖杯全部取得，完成全支线和全收集，特殊技巧型的奖杯也都尽量取得。收集工作建议至少在取得氖气超能力之后，因为机动性会比烟雾能力快，可以节省不少来回赶路的时间。氖气超能力的慢动作和大超杀也相当实用，能降低之后的战斗难度。

4. 通关后补完几个尚未取得的技巧型奖杯，之后读取预留好的“困难”存档，选择邪恶路线再通关一次。二周目只需要打主线外加邪恶奖杯相关的小任务，大部分分支都不用打。但为了避免中后期由于能力不足而陷入苦战，碎片还是能收就收。正常通关要比一周目耗时短上一半，白金奖杯一般也能在邪恶路线通关时顺利取得。

5. 为了避免遗漏剧情相关奖杯最好每次通关时只选一条路线，不要交叉选择，这样也能保证通关后相应的善恶等级能够打到最大。

6. 如果选择在通关后再做支线任务或者地图事件，那么很可能在通关之后两条路线都不能够将善恶等级达到五级，这时建议这种打法的玩家用两种不同路线的存档来解锁对应地图事件的奖杯，比如在善良路线存档解锁拒绝毒害的奖杯，在邪恶路线解锁对牛弹琴的奖杯，这样可以加快提升两种路线的等级。

随心所欲挥洒超能力 白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

“普通”，在教学开始时打开菜单手动调成“困难”，之后就不要再更改难度了，直接游戏通关。可参考白金路线中的提升，节省一些时间。

锐不可挡 银杯

取得条件：以困难难度完成游戏

奖杯说明：此奖杯中文翻译与游戏内的翻译不同，所谓“专家”难度就是游戏中的“困难”难度。游戏默认的难度为

牺牲 铜杯

取得条件：牺牲自由以保护自己身边的人

奖杯说明：善业力路线的剧情奖杯，选择牺牲自己保护贝蒂。

无情 铜杯

取得条件：不计后果以求自保

奖杯说明：恶业力路线的剧情奖杯，隐瞒自己获得超能力的事实选择逃避。

自律 铜杯

取得条件：展现自制能力

奖杯说明：善业力路线的剧情奖杯，选择救赎费曲将她领向正义之路。

恶意 铜杯

取得条件：先下手为强

奖杯说明：恶业力路线的剧情奖杯，选择腐化费曲让她变为不计后果残害生命之人。

勇气 铜杯

取得条件：站出来保护无助之人

奖杯说明：善业力路线的剧情奖杯，和尤金一同拯救无辜的百姓从而使他恢复勇气。

蔑视 铜杯

取得条件：弱者有何惧

奖杯说明：恶业力路线的剧情奖杯，让尤金踏入邪恶道路。

仁慈 铜杯

取得条件：每个人都该有第二次机会

奖杯说明：善业力路线的剧情奖杯，原谅汉克让她和女儿团聚。

复仇 铜杯

取得条件：以牙还牙，以眼还眼

奖杯说明：恶业力路线的剧情奖杯，杀死汉克为瑞吉老哥报仇雪恨。

正义 铜杯

取得条件：揭发当权者的腐败

奖杯说明：善业力路线的剧情奖杯，选择善良路线完成最后的任务，将奥古斯汀击倒并将她的丑恶嘴脸公布于众。

统治 铜杯

取得条件：告知世人大难将临

奖杯说明：恶业力路线的剧情奖杯，选择邪恶路线完成最后的任务，将奥古斯汀打倒并杀死使自己成为真正的恶人。

和谐 金杯

取得条件：以善业力完成游戏

奖杯说明：善良等级大于邪恶等级的状态下通关即可获得。

反叛 金杯

取得条件：以恶业力完成游戏

奖杯说明：邪恶等级大于善良等级的状态下通关即可获得。

夹起尾巴 铜杯

取得条件：从拘役所救出10名嫌疑人

奖杯说明：地图上会用蓝色的小锁头标记该任务，嫌疑人被关在黄色的牢笼中，用触摸板打开门即可解救嫌疑人。

旋转吧
铜杯

取得条件： 打倒10名举牌工
奖杯说明： 举牌工是单独一个打工仔装扮的人手里拿着宣传用的牌子，杀死后完成任务。

对牛弹琴
铜杯

取得条件： 打倒10名街头乐手
奖杯说明： 地图用红色乐符显示，街头乐手基本都是一个人抱着吉他在那卖场，直接打死即可。

拒接毒害
铜杯

取得条件： 打击10次毒品交易
奖杯说明： 毒品交易在地图上用蓝色针管表示，由几个毒贩和一箱毒品构成的阵容，直接摧毁毒品就算完成任务，也可以将毒贩杀死或者打倒来提升善恶等级。

言论自由
铜杯

取得条件： 中断10场抗议活动
奖杯说明： 抗议活动是一群人举着牌子大喊大叫，全部杀死或吓跑就可以中断抗议活动。

老虎头上拔毛
铜杯

取得条件： 杀死10名令人作呕的阿古拉帮派份子
奖杯说明： 剧情进行到和击败尤金之后会出现需要打倒阿古拉份子的任务，之后在南侧的地图就会有打倒该帮派的地图事件，先打倒一个拿着手枪的人，然后会出来一帮小弟，全部杀死后完成任务。

橘子不要挑软的吃
铜杯

取得条件： 从愤怒的暴民手中拯救10名逃亡的超能者
奖杯说明： 地图中用蓝色拳头符号标注，会看到一群百姓围着穿黄色马甲的人进行殴打，上前用△键解救即可。

华佗在世
铜杯

取得条件： 治疗10名负伤的平民
奖杯说明： 倒在路旁的平民，按下△键治疗。

垂死挣扎
铜杯

取得条件： 杀死10名负伤的敌人或平民
奖杯说明： 倒在路旁的平民，按下□键一脚踢飞。

真英雄
银杯

取得条件： 达到善业力等级5
奖杯说明： 善业力提升等级相较恶业力来说困难一些，注意攻击敌人时不要将其杀死，多用地图中善业力事件提升等级。

恶名昭著
银杯

取得条件： 达到恶业力等级5
奖杯说明： 恶业力等级提升很容易，将所有任务都用邪恶方式执行，看见人就杀的话等级提升很快。

哔！哔！哔！
铜杯

取得条件： 收集一半的爆炸裂片
奖杯说明： 爆炸裂片除了地图上显示的蓝色圆点，还有摧毁扫描站之后掉落出来的，不要漏掉了。

裂片专家
银杯

取得条件： 收集所有的爆炸裂片
奖杯说明： 爆炸裂片有一个是要在最终决战的高塔顶端才能找到。

非礼勿视
铜杯

取得条件： 摧毁一半的联保部监视器
奖杯说明： 一般的联保部监视器，很容易找到，被发现的话监视器在地图上显示的图标会变成红色。

致盲
银杯

取得条件： 摧毁所有的联保部监视器

内线消息
银杯

取得条件： 收集所有的线人语音日志

身份曝光
银杯

取得条件： 打倒所有的联保部情报员
奖杯说明： 打法参考前文基本支线任务部分。

老大哥在看着你
银杯

取得条件： 摧毁所有的联保部隐藏监视器
奖杯说明： 打法参考前文基本支线任务部分。

依样画葫芦
银杯

取得条件： 完成所有的模版涂鸦艺术
奖杯说明： 虽然模板涂鸦任务有善恶两种不同的选择，但是不同的选择对奖杯的取得没有影响，虽然涂鸦任务玩起来比较有趣，但还是建议玩家不要将此任务一次性完成，连续涂鸦的时候确实有点枯燥，影响取得奖杯的心情。

恶作剧电话
铜杯

取得条件： 完成一次区域决战
奖杯说明： 将区域联保部控制度降到30%以下就可以去黄色电话出触发区域决战了，建议在触发之前现将必杀技蓄满，等到区域决战开始时在人群中施法必杀技基本可以直接结束战斗。

嗨，接线生
铜杯

取得条件： 完成全市半数区域决战

最终决战
银杯

取得条件： 完成全市所有的区域决战

万事开头难

铜杯

取得条件：将联保部彻底驱离出一个区域

奖杯说明：区域决战之后继续执行地图上的支线任务，直到将区域的联保部掌控率将为0%，其实也可以将区域决战放在将地图上全部支线完成之后再触发，结果都是一样的。

主场优势

铜杯

取得条件：将联保部彻底驱离出全市的半数区域

一干二净

银杯

取得条件：将联保部彻底驱离出全市

奖杯说明：将地图上全部能够完成的全部解决，特别支线任务和地图随机事件除外。

惨绝车寰

铜杯

取得条件：5秒内摧毁5辆汽车

奖杯说明：这个奖杯的判定较为严格，一开始尝试了用强力攻击在五秒内快速破坏车辆却没有跳出奖杯，所以保险起见还是直接用必杀技解比较妥当，游戏中的汽车数量很多，可以找停车场（停车场的车可以通过场景转换刷出来）或者直接在十字路口将车堵住，一会就能凑到五辆车，一招必杀下去，整个世界都清静了。

■谁都别想过去。

坠入凡间

铜杯

取得条件：以170公尺以上的距离施展彗星坠击

奖杯说明：前往最终决战的高塔，通关之后塔上方周围还是有电网拦截，所以要像主线流程中的步骤一点点爬到塔顶，在最高处用映像技能将自己发射出去，冲着地面使用□键的彗星坠击下落即可获得该奖杯。

▲最终决战的高塔在地图的位置。

▲从最高处下落攻击的速度感非常强烈。

持之以恒

铜杯

取得条件：停留在空中超过45秒

奖杯说明：这里推荐使用混凝土能力（总算派上用场了），该能力空中停留技能的浮空时间非常长，升级之后更是能够进行三次漂浮，找一个高处利用浮空技能即可解锁奖杯。

▲高空中俯视夕阳西下的海面。

随意摆放

铜杯

取得条件：引爆弹药箱时打倒10名敌人

奖杯说明：弹药箱随处可见，该奖杯所需条件是可以累积的，不需要一次打倒10名敌人，推荐每次去打DUP中心时先来一个必杀技，DUP中心弹药箱和敌人都很多，多清除几个移动中心就能获得奖杯，尽量避免将DUP中心全部消灭后才来解锁。

帽子戏法

铜杯

取得条件：使用三种不同的超能力打倒1名敌人

奖杯说明：该奖杯需要玩家手动切换三种不同的超能力解决同一名敌人，虽然游戏中不能随时更换超能力，但找到合适的位置这个奖杯还是比较好解的，先找到巡逻的敌人，将能力变为氛气之后然后找到巡逻车，将大部分敌人清除，最后只留一到两个敌人用来解锁奖杯（留两个可以在不小心将敌人打死之后备用），先用氛气能力对着敌人打几下，然后吸收身旁尸体的混凝土烟气再打几下，接着再吸收破损车辆的烟气，最后用烟气能力将敌人打死即可。

双倍烟囱攻击

铜杯

取得条件：中途不着地的情况下，使用烟气冲刺进入两条红色通风管，接着用彗星坠击掉落到一名敌人身上

奖杯说明：解锁这个奖杯最好的地方就是最终决战的塔上，在一开始能就够连续两次利用通风管前往上层的位置，由于下方敌人数量不少，正好可以两次进入通风管然后调整好角度用彗星坠击击倒下方的敌人，即使不小心错过了也没关系，城市的普通建筑经常会遇到高矮不同的两栋楼贴合在一起的情况，找到两边通风管都在一侧的位置，将附近巡逻车的敌人引过来再重复上述攻击也能解锁，注意中途一定不要着地，整个动作要在空中一气呵成。

▲图中所示是从下方的通风管冲上来的动作，紧接着用○键冲进图中的通风管。

止咳良药

铜杯

取得条件：使用彗星坠击掉落到3名咳嗽的敌人身上

奖杯说明：先到敌人据点或者攻击巡逻车吸引多个敌人出来，然后跳到高处用烟气的硫磺炸弹技能让敌人们咳嗽不止，之后跳下去的瞬间用下落攻击打倒敌人，该奖杯判定也比较宽松，并不需要同时打倒三名敌人就能解锁。

名师出高徒

铜杯

取得条件：使用氛气光速在6秒内击中3个弱点

奖杯说明：当学习了氛气的镭射洞察之后，按下L2能够看到敌人的弱点位置，找到多个在一起的敌人用此技能快速攻击敌人的弱点就能解锁，善良路线下升级到镭射专注技能之后更是能够让时间的流逝速度变慢，解锁奖杯变得更加容易。

杀鸡焉用牛刀

铜杯

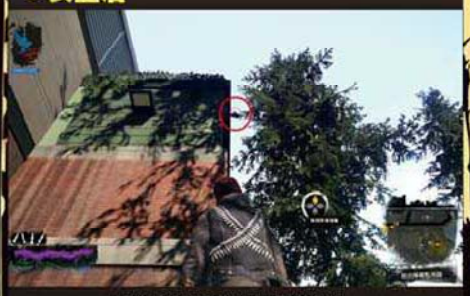
取得条件：使用连续业力记录攻击打倒仅仅1名敌人

奖杯说明：先将必杀技槽蓄满，然后找到独自一人徘徊的联保部敌人，按下十字键将这个可怜的敌人送上西天吧。

隐藏摄像机位置

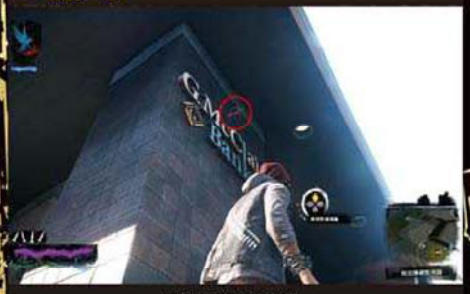
《无名英雄 再来者》的整个收集任务还是比较容易的，基本都能通过地图的提示找到，其中比较难的要算破坏全部隐藏摄像机的任务了，所以这个奖杯在整个游戏的收集任务上含金量比较大，隐藏摄像机体积非常小，光线暗的情况下很难通过肉眼看见，而且经常是隐藏在角落里，就算是利用必杀技的大范围攻击来破坏，在空旷的场地使用必杀技倒是可以将一些隐藏摄像机打碎，不过必杀槽也是需要累积才可以释放，等级不高的时候攒起来还是挺麻烦的，而且必杀技解锁也不是每次都能成功，遇到障碍物挡住隐藏摄像机位置的时候是无法破坏的，所以还是有必要将这部分收集单独拿出来讲解一下，下面的收集图中可以很明显地看到隐藏摄像机的位置，当攻击的准星对准隐藏摄像机后会由白色变成红色，在没有进行官方宣称的最新更新时，游戏内的时间都是固定的，所以下面的图片都是以善良路线为基础通关后进行的隐藏摄像机收集任务，白天的时候光线充足，比较容易观察到隐藏摄像机的位置，推荐大家也在用善良路线通关后再来解锁隐藏摄像机相关奖杯（最好配合图中的小地图来找）。

●安皇后



▲红色攻击点对着的墙角边缘位置。

●派拉蒙



▲英文单词上方位置。

●开拓者广场

▲桥下墙角的缝隙里，用准星来找比较容易。

●乔治城

▲楼顶房檐下方。

●市场区

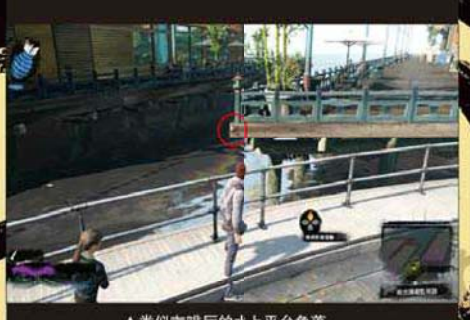
▲铁丝网下面的木头杆子顶端。

●灯笼区

(灯笼区总共有三个隐藏摄像头，根据从北到南的顺序来进行标注。)

▲标有夜市字样的招牌左上角位置。

▲英文条幅上方大楼顶端边缘，正好是最突出的位置。



▲类似咖啡厅的水上平台角落。

●雷尼尔

▲串串烧右边的柱子上，上面有几个黄色的灯笼处。

●海岸码头

▲有晾衣绳的花坛位置，在其中一棵树的半高处。

●丹尼公园

▲丹尼公园区域联保部中心旁边的混凝土石壁上。

●市中心

▲中间从左向右数第二个窗户位置。

●上城

▲一堆撑着阳伞的咖啡厅墙角位置。

文 八重樱　美编 心の永恒

乐高 霍比特人	WB GAMES	动作
PS4	LEGO The Hobbit	美版
	2014年4月8日　本地1-2人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

基本操作

PS4	作用
十字键	选择角色
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
△键	短按快速切换角色/长按可开启库存列表（注）
□键	普通攻击/远程攻击时长按再推左摇杆瞄准
×键	跳跃
○键	大招/组装/拾取道具
L1键	切换角色
R1键	视角归位
L2键/R2键	切换武器
OPTIONS键	进入菜单
触摸板	打开地图

注：库存列表分为几个部分：上面5个都是角色，可快速切换。正下方是全角色列表，但在一周目时只能使用固定的几个角色。左下是仓库（loot），玩家可查看当前各材料的素材情况；右下角是宝库（treasure trove），可查看已收集到的各种宝物。

“《乐高》系列”一向是以改变电影而闻名，虽然由小积木块堆积而成的角色与世界看上去有点滑稽，但对电影中众多经典镜头的忠实还原还是足以让原作粉丝们大为感动。《乐高 霍比特人》也同样如此，玩家在流程中可以体验到哥布林洞穴脱出战、精灵国度木桶漂流战、智斗史矛革等剧情，通关之后完全开放的中土世界同样有着数不尽的探索元素等待着玩家们一一发现，并不会让大家觉得枯燥无趣。

推荐打法

首先玩家要做的是按照下文的流程攻略打通一遍故事，不要刻意去搞收集，因为大多数收集在一周目时都是无法获得的。只有通过一遍之后，玩家才能自由使用已获得的全部角色和他们的能力。

通关一次后就会进入开放世界模式下，此时玩家就可以使用地图前往世界各地收集各个角色。

收集到全部角色后再选关重新打一遍流程，选择“Free”模式，完成流程中的各项收集以及螺栓取得量。

回到大地图上，先将秘银砖块（白积木）和设计图全部取得，最后完成分支任务获得红砖块。

流程攻略

流程中涉及到的收集分为三个部分，分别是：迷你背包×10（Minikits）、宝物×4（treasure）、设计图×1（Blacksmith Designs）。下面的流程攻略中，我也会将收集的部分写上，但玩家要到二周目时才用得到收集部分的内容。

另外需要注意的是，设计图总计有32个，其中16个是在流程中获得，还有16个要在开放世界的大地图上取得。

第一章 Greatest Kingdom in Middle-earth

可以自由行动后控制Thorin来到北侧的黄色大门处，先破坏掉左右两边的建筑，出现提示按○键重新拼装。然后攻击一下符文石，再长按△键推动左摇杆选择Thrain，让他攻击一次刚才拼装起来的方块就能打开前方大门。

出门后沿着楼梯一直前进，来到尽头时三名士兵会挡住去路。攻击左侧的机关会掉落一块石头，先调查符文石查看提示，然后靠近石头按○键捡起它，再按□键会出现准星，将准星移至大门上方的雕像处，就可以开门出去。

来到宝石加工车间，先让拿锤子的Thrain敲击左侧轨道上的方块，然后让Thrain攀爬上左侧的天平，再按△键切换成Thorin让他爬上右边的天平，开启大门。

下一个场景需要玩家同时具备红宝石、蓝宝石、绿宝石、钻石和金块这5种材料，前4种在破坏场地内的矿车时就可全部获得，只有金块需要玩家先破坏大门左侧的那辆装满红宝石的矿车，钻入密道来到右侧上方的平台，开动机关关闭熔炉，在熔炉内可获得金块。全部收齐后前往房间中间的工作台，按照提示输入正确的QTE指令后可获得大门钥匙。

下一个区域是采矿区，直走会看到一把笛子，拿起它把它交给Bofur。Bofur入队后用他可以敲碎地面上的金矿，注意要在指针移动到正中间时敲击才能获得最好收益。连续破坏掉3个金矿后可获得铜矿石，并出现符文石。不过此时我们还缺少素材，在左侧能看到两个木箱，破坏后获得绳索。场地内还有大量物品可以被破坏掉，可入手钱和素材。之后前往左下方的工作台，这里需要玩家协助拼装模型，只要把关键的几个拼上去就可以，左上角显示的是时间奖励，拼得越快入手的螺栓越多。完成拼图后到山崖壁上采矿，采几个矿石后就会出现剧情。

剧情后，逃跑的路被障碍物阻挡了。首先换成拿链球的Dori破坏第一个障碍物，然后切换成Thorin破坏第二个障碍物，接着靠近Dori会出现○键提示，两人合体后可破坏掉破坏第三个障碍物。第四个障碍物同样需要Dori用链球来破坏，走下楼梯，让Thorin和Dori合体后跳上障碍物并破坏它。来到下面的广场，一段剧情后要去追国王Thror。地面的火焰可以用锤子来熄灭，但碰到是会伤血的。在大门左侧有个拿锤子的雕像，破坏它可入手一把大锤。右侧的障碍物要让Dori来搞定，搞定后可将碎块拼成一个石块，再敲击石块就能撞开大门。

来到宝物库，直走到尽头，让Dori拉倒金像后爬上雕像，破坏雕像上的箱子可获得积木，将其组合成一座窄桥。走到窄桥尽头后切换回Dori让他用铁链勾到上方的挂钩上，再按△键切换回Thorin和Balin，分别按×键让他们在Dori的帮助下跳到对岸。接着要让两个角色同时跳上吊灯才能把国王Thror搞下来。

接着是一段跑酷，没啥难度，但路上会有个收集别忘了捡。

●宝物

开始游戏后就在王座后面的宝箱里，需要 Dori。

第 2 个区域往下走会看到一座拿着银色锤子的矮人雕像，需要 Saruman。

采矿区域右下角的下面一层，洞穴里，需要 Sauron 或是 Gandalf 来取得。

拉倒石柱拼装出挂钩后，跳到有符文石的平台，然后往后走。切换成 Ori 攻击目标，然后换成 Bilbo 钓起宝物。

●设计图

采矿区域，用 Dori 将最右侧轨道上的矿车推下去，然后换成 Legolas 对墙壁上的攀爬点射箭，然后跳到悬空的平台上获得。

●迷你背包

在第一个区域内射下 5 只猫头鹰后获得。靠近出口右侧的矮人石像上有 2 只，左侧的两个矮人石像上各有 3 只。

宝石加工车间最右边的箱子上面，需要 Sam 点火后获得。

锻造车间，左侧尽头物品后面。

还是在锻造车间，右侧有几个铁笼子，先用弓箭破坏上面的锁头，然后换成 Sauron 获得道具。

在锻造车间内，可以看到空中悬挂着几个装有融化金属的桶子，让弓箭手将 5 个全部摧毁。

采矿区域，在右下角能看到一些齿轮组成的装置，先切换成 Fili，从地面冒烟的地方挖出积木，拼装后逆时针推动装置，可获得道具。

开始逃跑后，直走到右侧有银色墙壁，让 Saruman 破坏它。

史矛革进入山洞后，用 Gandalf 破坏左上角的蓝色石块，然后往前走获得。

来到宝物库，左侧石柱上有个裂缝。

最后一段跑酷的路上，靠近大门的地方。

第二章 An Unexpected Party

来到了美丽的霍比屯，一开始玩家可以控制 Frodo 和 Sam，目的地是高处的 Bilbo 家。霍比屯非常大，可探索的地方也很多，此时玩家可以随处逛逛收集一些道具和螺栓。

来到 Bilbo 的家门口触发剧情，时间回到60年前。可以移动后往屋里走，破坏掉门附近的家具会掉落钥匙。

进入房间后前面会看到一个壁橱挡住了通路，切换成 Dwalin，让他站在壁橱左侧敲击它即可。继续往里走，Balin 登场。走进左侧客厅，在墙壁上能看到裂缝，切换成 Dwalin 用斧子破坏墙面后来到餐厅。将餐厅内的家具全部破坏后就会出现组合餐桌的提示。一般来说玩家只要沿途一直有在破坏物品的话素材肯定是够用的。

Kili 和 Fili 加入队伍，接着要寻找腊肠、芝士和酒。腊肠就在储藏室的墙壁上，切换成 Kili 后将其射下来再摆到餐桌的盘子里。继续往储物室里面走，左侧能看到芝士，尽头的架子上是酒。准备好晚餐后有个接盘子的小游戏，在按键的圆圈即将和外侧圆圈重合时按下可获得最大量的螺栓。

一段剧情后 Bilbo 就光荣吓晕了。

●宝物

Balin 来之后，屋子前面能看到一把银锁。先破坏银锁右边的书架，拼出一个挂钩，拉倒左侧的架子后入手宝物。

来到后院后，换成 Bilbo 到右侧池塘那里钓鱼。

后院的门旁边有个蓝色圆盘，让 Gandalf 攻击它就可获得。

仓库的右下角有个目标可以让精灵射击。

●迷你背包

Balin 来之后，屋子前面能看到一把银锁。用 Saruman 破坏它之后来到后院。这里能看到 5 个迷你小人模型，全部破坏后获得。

后院场地中央的地面上有个冒烟的地方，挖开获得一个金色把手，把它装到左侧的井上，转动机关获得。

还是在后院，下方有只被诅咒的山羊，让 Radagast 治愈它。

从后院右侧的门回到仓库，换成精灵站在左侧木桶上，往前方跳过去。

仓库内有 3 个地方能进行组装，分别是桌子左侧的酒瓶、房间右上角那个储物柜的中间（需 Dwalin 先破坏）、房间右下角（需 Bilbo 戴上魔戒）。

仓库左侧前方有两个目标，让 Ori 攻击到正确的颜色，然后换成 Dori 拉开挂钩。

仓库右下角，有个地方会提示需要死灵系角色，切换成 Sauron 后过去按○键即可。

回到正厅，有壁炉的房间，用 Saruman 破坏银色壁炉。

●设计图

在后院左侧水井的上面，先让 Bombur 站到红色板子上给他喂食，然后弹跳抓住上面的抓杆。

●迷你背包

正厅，换成 Dori 拉下吊灯，然后用铲子对地面进行挖掘。

拼好餐桌后，在前方的食物库里，破坏尽头的物品能拼出一幅地图；来到餐厅与壁炉大厅中间的房间，破坏右上角的箱子拼出地图；最后一张地图在壁炉大厅右上角的箱子里。

第三章 Azog the Defiler

剧情后 Gandalf 加入队伍。跟随半透明的天蓝色螺栓一路前行，来到一辆堆放了烟花的小车前。切换成 Gandalf 后长按○键放大招将车推开，继续沿着指示前行，和矮人们回合。

野营时间，Bilbo 需要为小马摘得一颗苹果。此时 Oin 在队伍里，先控制他前往符文石右侧那小块绿色平台，站上去后就可以招呼 Bilbo 过来。上到二层平台后破坏右侧的物品可以搭建起梯子，Oin 就会自己爬上来。还是按照刚才的方法，叠罗汉的形式爬到三层，破坏右边的石块会出现可以让矮人使用的洞穴。切换成 Nori，让他破坏墙壁的裂缝，然后将地上的积木搭成梯子。分别控制两个矮人各抬起梯子的一端，并往左侧移动，搭建起连接左右的桥梁。继续叠罗汉帮助 Bilbo 来到第四层，攻击树干就会掉落苹果，回到一层平台将苹果给小马吃。

接下来是场回忆战。首先需要 Thorin 消灭 10 个普通兽人士兵，接着消灭 5 个盔甲兽人士兵，这个阶段极为混乱，敌我难辨，不要往敌人堆里钻，拉开距离后敌人会主动来找 Thorin 的。消灭了这 2 波敌人后，就会有个巨兽人拉着一辆战塔过来。此时会出现合体提示，让两名矮人合体后连打□键将巨兽人削成人棍。

再次发动合体技攻击战塔，破坏掉挡板后出来两个金色盔甲的兽人，连打□键破其防御后将他们解决掉。

干掉金色装甲兽人后，会在地面上看到一个黄色的积木，靠近它将其组装到战塔上，然后切换成 Dori 用铁链将战塔最上层的 2 个弓箭手拉下来，逐一将其消灭。

接下来又会出现一座战塔，按照刚才的做法再次将杂兵消灭。最后是与白兽人 Azog 的 BOSS 战。Azog 会不断释放在地面上的冲击波，一边跳起一边接近他身边，攻击他时会出现 QTE，连打各个按键就能结束第一阶段。第二阶段，Azog 跳到场地的左上角高台上，并有个杂兵推下一块巨石。先切换成 Dwalin，让他去攻击巨石，然后踩着巨石抵达 Azog 所在区域，依旧是以 QTE 来对付他。第三阶段，切换成 Dori，让他先用铁链将右侧倒塌的石柱拽下来，然后爬上石柱破坏平台上的障碍物，重新组装成洞穴上方的挂钩，荡到 Azog 所在地，用 QTE 解决他。

●宝物

在摘苹果的场地内，左侧有个马蜂窝，让 Ori 将其射下来。

在摘苹果的场地内，中间地面上有个冒烟的地方可以挖掘，可以获得一把钥匙，用它开启右侧的宝箱。

●迷你背包

在摘苹果的场地内，最上面平台，切换成精灵后可以借助山壁上的攀爬点来获得。

在摘苹果的场地内，最上面平台有个银色栅栏，切换成 Saruman 破门进入隐藏房间，头顶就有收集。

拿到迷你背包 02 后，在右侧尽头下方有个栅栏，换成 Sauron 破门进入取得。

迷你背包 03 的上面还有个收集，需要切换成精灵获得。

●宝物

拿到迷你背包 04 后，往右侧跳过去，摇动机关令右侧铁链落下。然后前往左侧区域，先敲碎有裂缝的砖块，换成 Bilbo 戴上魔戒后进行拼装，过桥转动机关令左侧铁链落下。让两个人分别拉住左右铁链，获得宝物 03。

Azog 登场后，在靠近人墙附近有个白色箱子，里面是宝物。

●设计图

与 Azog 的 BOSS 战中，换成 Sauron 直走进入前方的洞穴，里面是设计图。

●迷你背包

还是在左侧区域，切换成 Gollum 爬上渔网获得。

这个隐藏区域内有 3 座雕像，分别是左侧尽头高台上、入口左侧和右侧，全部破坏后可入手背包。

在与兽人的回忆战斗中，场地上有一面旗帜，换成 Sam 点火。

与 Azog 的 BOSS 战中，场地右侧地面上有个能挖开的地方。挖开后进行拼装，收集就会从天而降。

在与 Azog 打 BOSS 战的这片场地内有 5 块可以被破坏的石头，全部破坏掉之后可获得收集。

最后一个收集在场地左侧轨道的前方，有个被石块挡住的洞穴，敲破后就能获得。

第四章 Roast Mutton

沿着岩壁一直往前走，跳下去会看到一块石碑，让 Dwalin 将石碑击倒后过河。继续沿着浅蓝色螺栓的指引前进，和站在河边的 NPC 交谈得知桥坏掉了，调查工作平台会出现素材提示，假如素材不足的话破坏周围的物品就会掉落。

过河后有段剧情，Gandalf 愤而离去。天黑后食人妖抓走了矮人们的小马。玩家需要小心接近食人妖们去解救小马们。往前走不远，一只猫头鹰会吸引食人妖的注意力，切换成 Kili，用弓箭攻击红点，就会令食人妖解除警惕。但很快，另一只食人妖似乎察觉了异况，一直在用灯照射路面。先不着急过去，走右侧的岔路，来到河边切换成 Bilbo，武器换成钓鱼竿，在河里钓一只河蟹上来。然后移动到食人妖脚下附近，远处的锅会出现按键提示，将螃蟹丢进去后食人妖就会回到座位上。往前走来到马笼前，将两个箱子破坏后组合成开关，然后切换成 Ori，让他瞄准开关连续射击 3 次。

成功解救一匹小马后，往左走，原来被堵住的地方就可以通行了。左边同样有一位食人妖在观望，切换成 Fili，让他挖一些泥土出来，同样是移动到食人妖脚下，将泥土丢到锅里，然后破坏两个箱子组合成开关，让 Ori 瞄准开关连续射击 3 次，解救另一匹小马。

但是 Bilbo 发现食人妖们还抓住了一只可怜的小羊，他本想从食人妖身上偷一把刀来解救小羊，却不小心被抓。

与体型巨大的食人妖战斗不能硬碰硬，开战后马上去破坏右侧的物品，组成投石器后将食人妖击昏，再发动合体技就可解决一个。第二个食人妖先用几个 QTE 攻击将它打晕，然后发动合体技解决。最后一个食人妖，需要先切换成 Kili 去射击他头顶的鸟巢，成功一次就能把鸟巢扣到他头上，然后还是合体技搞定。

可以自由行动后先破坏面前的桌子，获得一个铁链。用铁链拉动左侧的机关，继续左走，从地里挖出一个金色零件，再往前走，将零件组合到机关上，释放一个矮人。然后往右走，先用弓箭射击圆形的红点，释放一个矮人。再将菱形红点下方的箱子破坏掉组成工作台，放入所需素材解救最后一个矮人。之后 Gandalf 会出现，按△键切换成他之后长按○键放大招结束战斗。

●宝物

开始解救小马环节后，先让 Bilbo 戴上魔戒，然后到右侧拼装出一个千斤顶。

来到树上小屋的左侧，切换成 Bilbo 后破坏物品，戴上魔戒拼装出喷泉，猫头鹰就会落下来喝水。掉落烟斗。

在迷你背包 09 的右侧有个金色挂钩，让 Dori 拉开它。

最后在解救被囚禁的矮人时，让 Ori 射击菱形目标，铁笼就会拉起。

●设计图

开始解救小马环节后，直走会看到一个圆形目标，在目标旁边有个黑色箱子，需要 Sauron 开启。

●迷你背包

开始解救小马环节后，切换成远程职业，射击左侧上方的射击点，放下藤蔓后爬到树上，前方有个宝箱。

拿到迷你背包 01 后，在这块区域有 5 个栓气球的绳子，攻击破坏后可获得收集。

来到屋内，切换成 Sam 在壁炉那里点火。

在屋内的右下角有物品可以被破坏，之后组装成推板，吊下来一个木马，破坏它。

第 5 个迷你背包在 Bilbo 钓鱼的地方，远处有个银色笼子，让 Saruman 破坏它。

去解救第 2 匹小马时会看到一个金色钩子，让 Dori 拉开它。

这个场地里有 5 个插旗子的小骷髅可以被打破，其中比较难找的一个是在钓鱼的地方的右下角位置上。

在与食人妖的战斗中，用弓箭攻击右侧树上的目标，会掉落收集。

同样还是在与食人妖的战斗中，切换成 Sauron 让他去破坏最前面石块下的洞穴。

同样还是在与食人妖的战斗中，破坏场地左下方的木笼。

第五章 The Troll Hoard

跟随浅蓝色螺栓的指引往前走会来到一个操作台上，这里需要不少矿石和木材，假如不够的话可以在周围来回刷刷，肯定能刷满。刷满后在工作台上组装出一把钥匙，然后让两个矮人用钥匙去撞击大门，进入食人妖的洞穴。

这里需要玩家找到3个宝箱。首先破坏入口附近的物品，会出现组装提示。装出一个挂钩出来后，切换成Dori，让他挂在上面，然后换另一个矮人跳到他身上就能拉起机关，再破坏掉有裂缝的墙壁，第一个宝箱就会掉下来。切换成Gandalf，站到箱子的左侧按○键能获得他的武器。

继续往右走，能地面上能看到一块红色的板子，让Bombur坐上去后喂他吃东西，然后踩着他的肚皮跳到高处的平台，放下爬梯并破坏蜘蛛网。此时会出现一个挂钩零件，组合之后切换成Dori，让他拉开机关再荡到对面的平台，钻进洞穴里破坏下面出口的障碍物。再换成Thorin让他去开宝箱（站在宝箱前地面的光斑处才能打开）。

最后先切换成Gandalf，走到洞穴深处（因为只有他的手杖才能发光），破坏场景左侧的物品后可以将积木组合成一个机关。切换成Ori攻击机关3次，然后用碎掉的笼子搭建起台阶，切换成Bilbo可获得第三个宝箱。

剧情后，切换成Radagast治疗5只遭受诅咒的兔子。有两只兔子是可以直接在场地内找到的；有一只倒栽葱埋在土里，换成Fili把它挖出来后再进行治疗；换成Dori前往右侧的平台上，拉动树上的金色机关后将积木组装成工作台，造出一台升降梯。逆时针推动升降梯的推板，升降梯就会把高处的兔子送下来让Radagast医治；最后切换成Dwalin，让他破坏掉场景上方轨道上的杂物，再敲击石块，踩着石块跳到上层后，座狼就会叼着兔子到处乱窜。切换回Radagast，让他用远程法术击中座狼一次，就可以治疗最后一只兔子了。

接着需要Radagast来引开敌人，并且还要收拾掉3个兽人。靠近兽人时会出现QTE，跳上座狼身上连打□键和○键就能将其解决。

解决掉3个兽人后视角切换回Gandalf。先用魔法去攻击山顶上的蓝色水晶，然后让Kili敲碎白色的山壁。沿着通路来到上层平台，有裂缝的巨石需要矮人合体技才能攻破。继续往前，让Kili射箭破坏掉藤蔓，然后将积木组装成一个挂钩，换成Dori将巨石拉下来。

接下来的场景内会有数名兽人前来袭击，不用与之过于纠缠。在高处平台上会看到一个带旗子的兽人队长，切换成Kili，让他射箭攻击队长三次即可。

●宝物

在靠近洞穴入口处有一些银色积木，用Saruman破坏它。

需要救助兔子的环节，左侧有个目标，让精灵射击它之后，箱子掉下来就可获得。

还是在救助兔子的区域内，左侧的高台上，破坏物品后让Bilbo戴上魔戒拼装，再让Dwalin敲击树干，获得香蕉。

●迷你背包

进入食人妖洞穴后就能看到一个银色箱子，用Saruman破坏它。然后换成Bilbo戴魔戒组装，最后让Dori拉动挂钩。

走到洞穴的黑暗处，让Saruman破坏银色木板。

在黑暗区域内左侧有片渔网，切换成Gollum然后给他戴上在第1章时入手的宝物“头戴蜡烛”，爬上去可获得收集。

在获得Gandalf武器之后，再把右边的积木全部破坏就会获得。

需要救助兔子的环节，左侧有个目标，目标下方是一些积木，破坏后获得。

还是在救助兔子的区域内，有5朵向日葵，全部破坏后获得收集。

●宝物

④

切换回矮人小队视角后，使用精灵爬上闪避的攀爬点后可获得弓箭。

●设计图

在洞穴的黑暗区域入口附近的地面上，让 Fili 挖开冒烟的地方后获得。

●迷你背包

⑦

Radagast 攻击座狼的环节，沿途可获得。

⑧

还是 Radagast 攻击座狼的环节，沿途有 5 个插旗小骷髅，全部破坏后获得。

⑨

切换回矮人小队视角后，在精灵攀爬点下方的黑色山洞里，需要换成 Sauron。

⑩

被木板挡住的目标处，让 Sam 点火，让 Ori 攻击目标分别为红和蓝，上面就会出现 5 个 Azog 目标。将它们全部破坏后可在目标下获得。

第六章 Over Hill and Under Hill

在瑞文戴尔这段时间没啥值得特别说明的，剧情后就跟着浅蓝色螺栓前去和爱隆王交谈，接着又是一长串剧情。矮人小队抛下了 Gandalf 偷偷离开了瑞文戴尔。

在山中前进时小队被一分为二。首先控制 Thorin 的小队，破面前的大岩石，往前走，破坏下一面岩石前的物品可获得一个零件。往回走一点，让 Nori 站在绿色的板子上，再让 Oin 爬到他身上，接着让 Bifur 爬上去，最后让拿钥匙的矮人爬上去。就可以打开机关将木箱传给下方的同伴了。

将视角切换成 Dori，往右走靠近下垂的木箱，用铁链将木箱拉过来打破，然后拼成一座木桥。过桥后继续使用积木拼装成一个千斤顶，如此一来上层堵路的大石头就会被千斤顶拉下来。

换回 Thorin，往前走将白色积木拼成一个石块，然后按 × 键跳起紧接着按□键将石块击碎。然后继续往前走，来到渔网附近暂时按兵不动。

切换成 Bilbo，借助刚才 Thorin 砸下来的石块跳到对面，发动合体技破坏掉裂缝的墙壁，然后继续往前。在一个宝箱附近有一些木材，破坏之后能组成一个木箱。

将视角切回到 Thorin 队伍的 Dwalin，控制他敲击矿车，一行人往上走。来到绿色板子处，先让 Nori 站上去，再让 Oin 爬到 Nori 身上，接着让 Bifur 爬上去，最后让 Thorin 爬上平台。转动机关将木箱拉上来后组成一个工作台。把所需的素材丢进去后做成一个避雷针。往前走，两支部队会合。

剧情后先往上爬，破坏掉石堆后入手一块石块，用石块砸向左侧的藤蔓，然后跳下去拼装出一个抓杆。继续往上爬，切换成 Bofur，因为他可以破坏掉挡路的巨石。来到轨道处，切换成 Dwalin 攻击挡路的矿车，然后再敲碎石壁。

让 Dori 用铁链挂住钩子，再让任意一个矮人跳到他身上，将上面的木箱拽下来，拼装成爬梯。先别上去，在这个区域内有个能破坏的石堆，破坏后入手一块石块，拿在手里爬上去，砸开藤蔓后拼出抓杆。再让 Dori 用铁链拉出一个平台，剧情后攀爬上石巨人的手臂。走出去没多远，石巨人就会用另一只手挡住矮人们的去路，发动合体技攻击他手指裂缝处即可。剧情后连打□键救起 Bilbo 和 Thorin。本章结束。

●宝物

①

切换成下方小队后，往左走，换成 Saruman 破坏压住装置的银色石块，转动机关获得。

●迷你背包

①

操作 Thorin 小队来到装置下面时，可在山壁上看到一个黑洞。切换成 Gandalf 进入。

②

场地内有 5 个白色小骷髅，分别是在：迷你背包 01 的旁边、一个下坡处、渔网旁边、轨道旁、以及一个木箱旁边。

●宝物

在一个蓝宝石矿的旁边，有个密道被石头挡住了。破坏石头后进入密道可获得斧子。

在石巨人体内，让 Ori 攻击目标，分别是绿、红、蓝，会出现宝物。

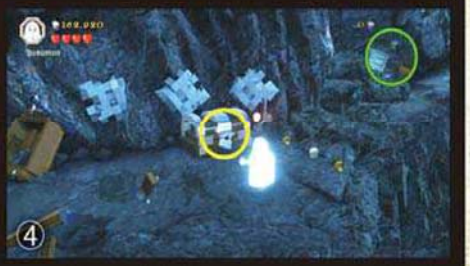
还是在石巨人体内，破坏右侧物品组成栈桥，让 Bilbo 钓鱼。

●设计图

开始爬山后在左侧悬空的木板上。需要借助精灵的力量才能获得。

●迷你背包

在一面需要发动合体技才能破坏的巨石后面。



有个闪闪发亮的箱子，需要 Saruman 打开。然后拼装成一个捶击装置，破坏山体上的 3 块白石头。

轨道前方有个矿车，让 Dori 把矿车拉散。

开始在石巨人身上攀爬后，先切换成 Saruman 击破银色石块，进入石巨人体内。在旋转的机械装置处挖掘地面，出现板子，破坏板子后获得。

还是在石巨人体内，入口处有个地图，使用精灵借助旁边的木箱跳上去，推动机关烧掉地图。

还是在石巨人体内，靠下的地方有两个桌子，破坏后拼装成两个踏板，让两个角色分别站上去。

左侧面有块白色石头需要 Dwalin 破坏。

爬上石巨人手臂后，继续往前爬，石巨人会用另一只手来干扰。此时往回走，在尽头换成 Sauron 破坏黑色雕像。

第七章 Goblin Town

从石巨人身上爬下来后往前走一点会看到一块绿色板子，还是让 Nori 站上去，之后随便让任何一个矮人踩在他身上就能往上爬。走到尽头会在地面上看到裂缝，发动合体技后就能前往哥布林的洞穴了。

剧情后，Bilbo 和一个哥布林一同掉进了地洞。哥布林基本是在眩晕状态的，不用管他，他会自己跟着 Bilbo 走，假如他清醒过来就再揍两下即可。在有吊着的小骷髅的场景内，左侧有个小门可以让 Bilbo 钻进去，来到上层后攻击机关，小骷髅就会掉下来碎掉。

跳回地面，捡起骷髅头丢向对面高处，再将积木碎块拼成平台跳上去。接下要切换成哥布林才能爬上渔网，来到断崖的对岸后破坏岸边的物品搭建起窄桥让 Bilbo 通过。

走到尽头后，右侧能捡到一个骷髅头，把它丢向悬挂在空中的箱子，然后搭建起工作台，做成一个投石车。让 Bilbo 坐到车里，控制哥布林攻击一下车就能撞破前面的障碍物。

接下来要和咕噜玩猜谜游戏，不过并不需要玩家“真正”回答问题，先将场景内能破坏的物品全部破坏掉，之后就会出现组合提示，拼出一座山。第二个问题，先将山破坏掉，切换成哥布林爬上渔网来到上层平台，继续破坏，然后跳回地面，拼出一个风车。捡起地上发光的黄色扳手，装到箭头提示的位置，连打○键即可。第三个问题，先捡起地面上的石块，把它砸向左上角那个地道的标志，然后拼装成一个地道入口。钻进去来到上层平台，先将角落里的骷髅打碎后拼成梯子让哥布林爬上来，然后让 Bilbo 跳到贴脸上，再让哥布林跳到另一条铁链上，将架子拽倒。搭建起工作台，制造出一个沙漏。

镜头切换到 Thorin 一方，要消灭 10 个拿火把的哥布林杂兵，然后

Gandalf 就会赶来救场。按△键切换成 Gandalf，再长按○键发大招。

之后先随便消灭一些杂兵，哥布林国王会举起一个木箱，切换成 Kili 射击木箱后国王就会晕厥，用矮人的合体技给予他一次痛击。过一会儿，国王又会举起一个带金色钩子的箱子，切换成 Dori 用铁链拉散箱子，再发动合体攻击。最后国王举起一个带蓝色雪花图案的箱子，自然是由 Gandalf 来搞定啦，但要注意 Gandalf 是没办法和矮人发动合体技的，记得要切换成别人。

逃亡时先让 Dwalin 打头阵，因为需要让他砸开挡路的矿车。然后切换成 Gandalf，发动魔法将一块木板弄下来。让两个矮人分别抓住木板两端冲开前方的敌人，再转动机关拉起吊桥。

切换成 Thorin 小队的视角，往前走不远会遇到一个需要射箭的机关。切换成 Ori 将机关调整为绿、红、蓝后就可通行。前方还有个白色板子需要用下砸的方式才能破坏掉。再往前走，哥布林会拉起平台，换成 Dori 将平台重新拽下来。然后让两个矮人同时搬运梯子搭起桥梁，最后破坏掉面前的裂缝巨石。

再换回 Gandalf 视角。拿起火把点燃机关后，切换成 Fili 跳上摆动的平台，射箭破坏两个连接点后继续往前走。在一个锅里可以拿到一个金色把手，右侧的物品破坏后能组成一个装置，将把手插上去转动装置拉起吊桥。

再回到索林视角。切换成 Nori 让他站在绿色板子上，再一次让 Oin 和 Bifur 爬上去，最后让 Bombur 跳到上面平台上。控制 Bombur 往右走，会有两个哥布林来抓他，连打□键挣脱后 Bombur 就掉到下层。攻击左侧就可以让平台倾斜，切换成其他人登上平台，在操作台前组装出装置，转动之后会有个吊台移动到面前。继续往前走直到切换到 Gandalf 视角。

往前走不远就需要 Gandalf 用魔法攻击一块巨石，然后换成矮人下砸白色板子。直走会有剧情，哥布林国王再次出场。哥布林国王全身是无敌的，只有当他用锤子猛砸地面时才会掉下来几块巨石把他砸晕，此时用矮人合体技才能给予其重创。连续三次之后就可获胜。站位时尽量站在国王和杂兵之间的这段木板上，可以免受地面冲击波的干扰。

获胜后有段下落战，木板会不断破碎，别站在活动的木板上就行。

●宝物

通过窄桥后，右边有个石头需要 Bofur 敲开。

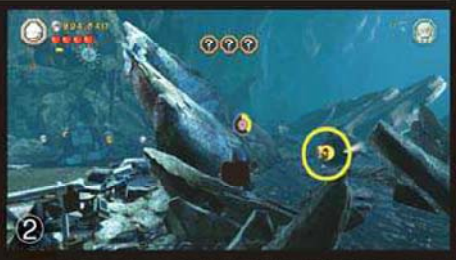
在与 Gollum 猜谜的区域内，左下方有个地方可以挖开。

逃亡过程中，在射箭机关的左侧，远处看到一个发光的物品，让精灵攻击后获得。

逃亡过程中，一个转弯处的上面吊桥上有个目标，先让精灵攻击目标后会垂下一条铁链，爬上去后往右走到尽头。

●迷你背包

控制哥布林爬上渔网后，切换成 Dori 拉开上方的金色挂钩。



在与 Gollum 猜谜的区域内，右侧有个金色挂钩，用 Dori 拉开。

Bilbo 和哥布林一同行动的几个场景内有 5 个绿色的蘑菇，全部破坏后获得（与 Gollum 猜谜的区域内有 2 个）。

与哥布林国王交战的场景内，前方有个银色砖块，让 Saruman 破坏它。

在拿宝物 04 的地方，有个黑色宝箱，切换成 Sauron 破坏它。

在有两个圆形目标的地方，远处还有个菱形目标，换成 Dori 攻击菱形目标 3 次后会出现 5 个圆形目标，换成精灵全部攻击到之后就可获得。

来到一个下层平台有半透明积木提示的地方，在上层用跳砸的形式可以来到下层，切换成 Bilbo 戴上魔戒后获得。

来到渔网处，切换成 Gollum 爬上去。

●设计图

开始逃亡后往回走，左侧上方有目标，让 Ori 攻击它后获得。

●迷你背包

与哥布林国王再次交手的场景内，左侧有个精灵专用跳跃点，跳上去获得。

还是在与哥布林国王再次交手的场景内，右下角有个银色机关，需要 Saruman 破坏它。

第八章 Out of the Frying Pan...

经过一段跑酷后，先破坏左上角的积木，然后拼装出一个钩子。使用 Dori 拉开钩子后钻进地道来到上层。还是使用 Dori 挂住树上的钩子，然后让 Dwalin 跳到 Dori 身上荡到对岸，敲击石块将大树砸倒。然后继续往右走，来到隔壁的场地，左下角的白色巨石破坏后可获得一块石块，把它掷向树冠上的鸟窝，然后用掉下来的积木拼成一个抓杆。跳到树顶后大树就会倒塌，将角色换成 Kili 后一边射箭放下藤蔓一边往上爬。爬过 2 次藤蔓后，需要换成 Bifur，让他站在绿色板子上，再让 Kili 爬到他身上后跳到树顶。

这棵大树也会倒塌，接着需要玩家丢燃烧的松果阻止座狼靠近。消灭两波座狼后有段剧情。控制 Thorin 与 Azog 交手。Azog 一开始会骑着座狼满场跑，靠近他攻击就会出现 QTE 提示，几组 QTE 之后 Azog 会被拉下马。但他很快就跑到高台上，并不断召集杂兵来攻击，大约第 3 组杂兵上场时 Azog 也会入场，同样还是 QTE 战斗。反复两次之后，其余的矮人们就会来帮忙，同时场地内也会出现大量骑座狼的兽人杂兵。将兽人消灭后矮人就能坐上座狼出击，此时因为 Thorin 受伤行动迟缓，建议换成其他矮人操作。干掉 5 个兽人后，Azog 会来袭击 Bilbo，QTE 挣脱。

●宝物

跑酷之后的场景内，左下角让 Bilbo 戴上魔戒后可拼出一个裂缝的白板，敲碎板子获得宝物。

在这个场景的右下角山壁上能看到藤蔓，爬过去后换成 Sauron 可获得宝物。

让 Gandalf 攻击场景上方的蓝色魔法石可获得。

●迷你背包

第一段跑酷途中就可获得。

让 Dori 敲击轨道上的石块后，跳到石块再往左侧树叶上跳过去。

还是在这个区域内，树下有些物品可以被破坏，破坏后组成板子，切换成 Sam 点火，会出现一个收集。

还是在这个区域内，右侧有个银色砖块，让 Saruman 破坏它，然后换成 Bilbo 戴上魔戒拼装出迷你背包。

在这个场景的右下角山壁上能看到藤蔓，爬过去后换成 Sauron 可获得迷你背包。

在隔壁的场地，有个迷你背包被放在了圆形目标的上面，射箭可获得。

●宝物

④

隔壁区域，右侧有个银色砖块，破坏后获得。

●设计图

跑酷之后的场景内，右侧有个白色裂缝砖块，破坏后给 Sauron 换上宝物里的“扳手”后开宝箱获得。

●迷你背包

⑦

这两个场景内共有 3 只蜘蛛，其中 2 只在隔壁区域，很容易发现，另一只在轨道左侧树干上。

⑧

隔壁区域下方有个受诅咒的动物，让 Radagast 治愈它。

⑨

丢火球时，下方有 3 朵紫色的花，全部破坏后可获得。

⑩

最后一个迷你背包在与 Azog 交战的场地内，切换成精灵射击高处的 3 个兽人。

第九章 Queer Lodgings

剧情后一段跑酷，来到换皮人 Beorn 家的院落。屋子的钥匙被蜜蜂叼走了。先到右边找那只发光的蜜蜂，然后它会躲到门口，再躲到左边的蜂房里。用从蜂房里掉出的积木搭成一个挂钩，切换成 Dori 将上面的花盆拉下来，再换成 Gandalf 长按○键发大招，蜜蜂就会回到树上的蜂巢里。还是用 Dori 挂住树上的钩子，然后让 Bombur 跳到他身上，把钥匙弹到屋檐上。用损毁的蜂巢搭成一个红色平台，让 Bombur 站上去按○键，根据提示给他喂食，Bombur 就会变成弹跳台。但好不容易跳到屋顶，把手又坏掉了。好在用碎掉的积木能组合成一个爬梯，来到屋顶获得钥匙，开门进入。

●宝物

①

地下室右侧有个需要点火的地方，燃烧后得到宝箱。

②

院落左侧的树上有精灵的攀爬点，爬上去后可获得宝物。

●迷你背包

①

跑酷的路上，在右侧。

②

还是在跑酷的路上，需要跳起后获得。

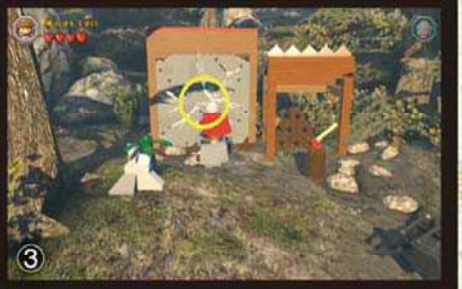
③

依旧是在跑酷途中，往前方滑行时，左侧。

④

Beorn 家的院落左侧有个银色砖块，让 Saruman 破坏它之后，可以来到地下室。右侧有个罐子可以让 Gandalf 破坏。

●宝物



隔壁区域，发动合体技击破砖墙后，破坏物品获得。

隔壁区域右上角，切换成 Sauron 破坏物品后获得。

●设计图

Beorn 家的院落左侧尽头有只受诅咒的动物，让 Radagast 治愈它。

●迷你背包

地下室楼梯后面。

地下室悬挂着 3 面兽人的旗子，全部破坏。

来到院落的右下角，破坏物品后组成一个弹跳板，获得高处的迷你背包。

拿到迷你背包 07 后往上方走，地面上有个可以挖开的地方。挖开后给 Bilbo 戴上魔戒拼装出挂钩，切换成 Dori 拉开它，来到隔壁区域。在左侧树下破坏物品后挖掘，可获得迷你背包。

隔壁区域右侧破坏物品后可拼装出目标，让 Ori 攻击目标后获得。

隔壁区域内有 3 座熊的雕像，全部破坏后可获得。

第十章 Flies and Spiders

从 Beorn 那里获得小马后跟随浅蓝色螺栓前进，不多就会有触发剧情。剧情后 Gandalf 离队，往前走会遇到一个高台，应对方法和之前一样，先让 Nori 站上去，然后换成 Bifur，让 Dwalin 跳上平台。上面有个 Dwalin 才能解开的机关。

这里有许多诡异植物都可以被破坏。在水面上有 2 个目标，切换成 Ori 攻击，目标会变成荷叶，跳到对岸，换成 Bilbo，从河里钓上来一个火把的握柄。在旁边的火堆那里点燃火把，原路返回，烧掉路上的障碍物。

往上走会看到一个轨道和雕像的组合，但轨道破损了。先攻击场地下方的物品，然后利用积木恢复轨道原貌，再让 Dwalin 敲击雕像。雕像落水后换成 Ori，攻击右边的目标将平台转过来。跳上平台后还需要继续攻击目标来令其转动，最终跳到上方的另一个平台上。这里需要用 Bilbo 来组装出目标，再让 Ori 去攻击。

和矮人回合后，大蜘蛛们就会登场。这场战斗一开始 Bilbo 只能孤军奋战，而且如果直接面对蜘蛛就会被缠住，必须短按○键戴上魔戒后才能消灭第一只蜘蛛。然后替 Dori 松绑，让他去消灭吊在半空的那只蜘蛛。

过桥后钻过密道，破坏掉前方障碍物后借助蜘蛛丝来荡到对岸，换成戴戒指的 Bilbo 去消灭两只蜘蛛。然后砍断左右两根蜘蛛丝，再解救两名矮人。同时，上方会降下来一个金色钩子，让 Dori 挂在钩子上，再让 Bilbo 抓住他，两人一起荡到对面。尽头还有一只蜘蛛需要 Bilbo 解决，钻进蜘蛛身后的地道，出来后就会看到被捆绑的 Thorin 了。

精灵出场后蜘蛛又会抓走三个矮人。此时要切换成 Legolas，因为精灵可以跳得比矮人更高，跳到对面的高台上 QTE 杀死蜘蛛后解救一个矮人。

再切换回 Bilbo，戴上魔戒后破坏左侧白色雕像，组装成一个金色机关，换回 Legolas，跳到机关上，再移动到左侧平台上消灭蜘蛛，解救第二个矮人。

解救第三个矮人需要先破坏掉右下角的物品，会出现组装提示，装到蜘蛛网上后让 Dori 将网破坏掉，然后使用 Legolas 跳上去走到尽头消灭蜘蛛。

●宝物

在一个需要用 Gandalf 魔法破坏掉障碍物才能抵达的平台上，有 3 只蘑菇。玩家需要踩踏蘑菇改变它们的颜色，分别为绿、蓝、红。

在有两只蜘蛛的区域，切换成 Sauron 破坏右侧树干上的宝箱。

隐藏区域的上方有个绿色板子，让 Bifur 站上去，再让另一个矮人站在他身上往上跳。抓住藤蔓爬到树上获得。

隐藏区域右侧有个水池，破坏物品后拼出一个平台，换成 Bilbo 在此处钓鱼。

●设计图

精灵登场后需要解救 3 个矮人。在一个矮人的身后有破裂的砖块，敲碎砖块后获得。

●迷你背包

进入森林后，路上会遇到一只被诅咒的动物，让 Radagast 治愈它。

让 Dwalin 敲击轨道上石块后上桥，在桥下方的水面上可看到一个迷你背包。这里需要先过桥，然后往下走来到栈桥附近，从地面上挖掘出一个把手，装在栈桥上，然后乘坐小船获得。

森林中有 5 只猫头鹰，全部攻击到之后获得。

钻过密道后切换成 Legolas，攻击树上的攀爬点。

救 Thorin 的场景左侧有渔网，让 Gollum 爬上去获得。

消灭与蜘蛛战斗区域内的 5 只背上有花纹的甲虫后获得。

精灵出场后的区域，左前方有个银色砖块，让 Saruman 破坏它，会进入一个隐藏区域。进去后先在上方小骷髅那里获得扳手，然后来到火堆旁装到留声机上，一段音乐后获得迷你背包。

隐藏区域中央有个弹跳板，跳到最高后获得。

从隐藏区域回到外面，右上角有个蓝色魔法砖块需要 Gandalf 破坏。然后会飞出来 2 只受诅咒的大苍蝇，让 Radagast 治愈它们，然后会陆续出现 10 只红色甲虫，全部消灭后获得迷你背包。

来到上层解救矮人的地方，中间的树枝上悬挂着一些白色藤蔓，爬过去可获得。

第十一章 Barrels Out of Bond

与电影版不同的是，Bifur 并没有被抓走，但是在门口有守卫的情况下我们也不能贸然进入精灵国度。往回走来到帐篷附近，将时间变成晚上，守卫们就会睡着。跟随浅蓝色螺栓的指引来到地牢解救被关押的矮人们。然后一行人前往酒窖。

这里需要找 3 个空桶。先拉墙壁上的机关会出现一个空桶，然后到左边破坏物品后组装成工作台，拼出一个武器架。攻击武器架后可捡到弓箭，用弓箭攻击木桶上的目标后木桶就会落到地面上，再让 Bilbo 踩着木桶把它移到正确的位置上。

攻击左侧的大木桶，可以把上面金色的把手弄下来，捡起把手把它丢向前面的黄色机关，这样又会出现一个木桶。

然后来到两个火把所在的区域，先将全部桌椅都破坏掉，然后 Bilbo 戴上魔戒将积木拼装起来，拿起一个火把站在板子上点燃旁边的柜子，会出现第三个木桶。全部三个木桶都到位后，靠近开关就会出现剧情了。

接下来让 Kili 的木桶靠近桥头，按△键上岸消灭敌人。高台上的敌人会陆续出现几批，最后一批会出现一个绿盔甲的弓箭手，需要用下砸攻击才能对他造成伤害。之后就会获得他的弓箭，让 Kili 拿起弓箭攻击水坝上面的目标，放下木桶。登上水坝后拉下机关。

乘坐木桶在河上漂流时需要根据 QTE 消灭一组兽人，之后 Bombur 就会上岸上演无双技，连打□键清场，来到桥上后跳起下砸破坏掉木桥。

当精灵站在矮人身上时，需要分别控制两个精灵去消灭总计 20 个兽人。

●宝物

酒窖中间有桌子的地方，让 Dori 拉开金色挂钩获得钥匙，打开前面的宝箱。

连续拉动两次酒窖墙壁上的机关，第二次会出现一个装着蓝色魔法砖块的矿车。换成 Gandalf 攻击它后获得。

拿到迷你背包 02 后，继续使用精灵往上爬，在树枝上可获得弹弓。

拿到迷你背包 07 后，切换成 Dori，来开金色挂钩。

●迷你背包

酒窖的左侧有渔网，让 Gollum 爬上去获得。

上岸后，在高台上有个地方可以挖开。

在拿迷你背包 02、03、04 这 3 个平台上都有个吊着钟的装置可被破坏，破坏后入手迷你背包 05。

Bombur 上岸后这段路上，有 4 棵向日葵可以被破坏。

在河上漂流时，在栈桥登上岸，切换成 Saruman 攻击对面银色的砖块。然后跳到对岸，换成 Dori 拉开金色钩子，再换成精灵跳上去获得。

水坝机关的平台上，左侧有个蓝色魔法砖块需要 Gandalf。

Bombur 上岸后往前走一点，右侧有个被藤蔓覆盖的地方，里面是迷你背包 06。

拿到迷你背包 07 后先让 Bombur 在岸上待命，视角切换到河面上桶里的那个角色，与兽人 QTE 后远离河面的石块。然后换回 Bombur，控制他引诱河面上的兽人上岸，消灭之后又会出现 1 个兽人，打倒他获得迷你背包 08。

●设计图

酒窖的左侧，攻击有金色把手的木桶，然后让 Saruman 破坏破坏银色砖块。

●迷你背包

当精灵站在矮人身上在河上漂流时，靠右能获得。

同样还是精灵站在矮人身上在河上漂流时，破坏掉全部挂在树枝上的蜂巢后获得。

第十二章 A Warm Welcome

控制 Bard 的船前往湖畔镇，来到镇门口 NPC 提示要鱼。将船开到左后方的平台上，让 Bard 上岸拿起铁锹把鱼装满船，然后就可以进入长湖镇了。

剧情后一群人决定是偷武器。先破坏前面窗户下得物品，然后组装出绿色平台，让 Nori 站上去，再让 Bifur 和 Oin 分别踩到下面人的身上，最后让 Dwalin 爬进房间。

这里需要玩家找到 5 种武器。在房间中央能看到一个轨道，上面有个火盆。但轨道有破损，破坏掉轨道旁的物品后组装成轨道缺失的部分，然后让 Dwalin 敲击火盆到尽头，再转动左边的装置点火。

从墙上取下火把，在火盆中点火，然后进入上方黑暗的区域。里面也有个火盆，点亮后在左边能入手第一把武器。

然后前往右下角，破坏物品后组装成工作台，拼出一个投石器。随便让一个矮人乘坐上去后，控制另一个矮人敲击投石机，二层的爬梯就会落下。上到二层，让两个矮人分别拉住栅栏门左右两边的铁链，大门就会破掉，里面是一把武器。

用合体技破坏掉栅栏门旁边墙壁上的裂缝，组装出爬梯，然后让 Dori 爬上去，拉开机关，里面是一把弓。

回到二层，往右走，切换成 Ori 攻击目标 3 次，开启的门里是剑和盾。

最后往二层的左侧走，这里有一个射箭的装置，逆时针旋转它会损坏，重新拼装后会出现金色挂钩，切换成 Dori 拉动机关，然后爬上铁链来到三层，攻击两个目标开门，入手最后一把武器。

剧情后要找到猪圈所在地。在船上破坏掉全部物品后能做成一个爬梯，两个矮人抬着爬梯往前走几步后爬上去，逆时针转动机关，牲畜圈的门就会开启，不过跑出来的是只羊。

在羊圈隔壁会看到一个金色机关，切换成 Fili，让他在旁边冒烟的地方挖下去会找到扳手，装在机关上开门，出来的还是羊。

最后走到右边尽头的牲畜圈前，先破坏右下角的物品可入手石块，然后将石块分别丢向两个目标开门，出来的才是猪。之后一段 QTE 从猪嘴里抢回王剑草。（这段找猪的流程无论玩家先选择开哪个牲畜圈，先开出来的都是羊）

接下来是 Legolas 和 Tauriel 与兽人的战斗。战斗最开始是在一个平台上，BOSS 站在高处不断召唤杂兵，清场后 BOSS 会跳下来，用 QTE 与之交手。之后 BOSS 会逃走，追着到下一个平台上，依旧是先清理杂兵再与 BOSS 交战。BOSS 第二次逃跑后，控制精灵往右侧水面上的漂浮物跳过去，来到小船上，俩人一起拉开船帆，小船会自动开往对岸。消灭 3 个杂兵后 BOSS 回场，这次就能彻底结束战斗了。

●宝物

武器库右侧栅栏门后方，需 Saruman 破坏。

进入找猪环节后，先用 Dori 拉开金色挂钩，可获得宝物。

●迷你背包

开始偷武器时，后方有个银色装置，用 Saruman 破坏它后拼装成栈桥。切换成 Bilbo 钓鱼。

武器库窗户的左侧，有个目标可以让弓箭手射击，然后借助船跳到对面平台上。

武器库右边，有一面蓝色栅栏需要 Gandalf 破坏，里面有个迷你背包。

武器库内有 4 个木头人，分别是左侧炉火旁 2 个，右侧铁栅栏后面 2 个。

●宝物

第二个羊圈旁，路灯下有个板子，切换成 Sam 点火。

踩着绳子移动时，右上角有只猫头鹰，攻击它一次它就会飞走，连续攻击 3 次后获得宝物。

●设计图

宝物库，上到 2 楼平台后往右走，会看到从房梁上垂下来的绳子。爬上去后，踩着房梁可获得。

●迷你背包

进入找猪环节后，这片区域内有 5 个箱子可以被破坏（有一个隐藏在船的右侧）。

用 Gandalf 破坏蓝色魔法砖块。

开启第 2 个羊圈后，在羊圈的屋里。

与兽人交手的第一个平台，左侧有个密道可以钻进去。

拿到宝物 04 后往前走，会看到一片渔网，换成 Gollum 爬上去获得。

来到河边，切换成 Ori 对着有目标的小船持续攻击直到船沉没。

第十三章 Looking for Proof

这一章玩家可以控制 Gandalf 和 Radagast 去寻找九位戒灵的墓穴。

首先来到河边，会看到一只受到诅咒的鸟，使用 Radagast 靠近它的话就会出现○键提示。治愈它之后，鸟就会帮忙把吊桥放下来。

过桥后开始爬山，往上爬一点就有个机关需要二人同时挂在藤蔓上，开启后施展法术制造出攀爬用的抓杆。

再往前遇到挡路的石头，用魔法击碎。第一个平地的山壁可以用魔法破坏掉，里面会出现一个抓杆。让一个魔法师抓住后，另一个魔法师攻击蓝色魔法球，左边的台阶就会出现。

下一个挡路巨石需要用魔法攻击上方的机关。接下来的平台上有只被诅咒的乌鸦，同样让 Radagast 治疗它，乌鸦会为我们带来组合所需的积木。用积木拼成窄桥后一直往上，击破蓝色大门后进入山洞。

山洞内很黑，走路时要多加小心，不留意就会跌下悬崖。下了一段台阶后，在左侧山壁上能看到抓杆，跳到第一个抓杆上，再往上移动，在深蓝色螺栓所在位置有个机关。抓住机关后就会露出蓝色魔法球，让另一人攻击它后进入下一区域。

接来的区域有点小迷宫的意味，玩家先要点亮左右两个魔法球，然后走中间，用魔法破门后再点亮第 3 个魔法球，才能从一旁的小门进入。

大厅内的机关，只要用魔法点亮左右两个火把就能开启。继续往下走，来到一扇大门前。先让 Radagast 治疗受诅咒的蝙蝠，然后需要两次根据提示按照顺序击中蓝色魔法球。

走过狭长的走廊后来到一个大厅，这里能看到 3 只鸟的雕像。先攻击正上方那只鸟，然后走上左边的楼梯，踩住机关后点亮魔法球，左边的鸟开始燃烧；再来到右边，破坏地面上的物品，将其拼装成爬梯，爬上去点亮右边的魔法球。

接着又需要紧贴山壁走，路上会有障碍物，用剑就可破坏。进入房间后攻击棺木掉到下一层，来到外面继续贴着山壁走，有个地方会掉下去，要连打□键。

最后来到石门前，两人分别抓住左右两个抓杆，然后攻击魔法球即可。

●宝物

开始爬山后身后有块银色石头，让 Saruman 破坏。

钻进密道来到上层后换成 Dori 拉开钩子。

小迷宫中间岔路的尽头，切换成 Sauron 获得。

三只鹰雕像的场地，右侧有个蜘蛛网，破坏之后往下挖，拼出一个小骷髅。消灭小骷髅获得。

●设计图

进入山洞后往下走会看到渔网，换成 Gollum 爬上去。

●迷你背包

开始爬山后第一个平地右边有精灵专用攀爬点，爬上去获得。

在蓝色魔法山壁的右侧，先破坏物品后拼装好轨道，然后换成 Dwalin 敲击石块后获得。

在山洞的抓杆上方。

小迷宫一个岔路的尽头，需要 Sam 点火。

小迷宫左侧岔路，有个装置不断地弹出小骷髅。破坏小骷髅获得。

点亮小迷宫内全部 3 个蓝色魔法球后获得。

小迷宫的下一区域，切换成 Bilbo 后戴上魔戒往回走。

在狭长走廊内，有面墙壁需要矮人合体技才能破坏。

来到有三只鹰雕像的场地，入口处有个目标，切换成弓箭手攻击目标，然后荡到迷你背包所在地。

最后掉到下一层后，用 Dori 拉开身后的金色挂钩。

第十四章 The Necromancer

继续两位魔法师爷爷的基情之旅。

沿着浅蓝色螺栓一直走就会来到死灵法师所在的城堡废墟。用魔法打开藤蔓后进入，来到楼梯附近，将对面洞穴里的蓝色物品破坏后组装成一个魔法装置，然后攻击该装置，发出的光线会令隐藏的大门现形。

进门后身后的铁栅栏就会落下。根据提示我们可以得知，需要制造出 3 个能发射光线的魔法装置。

首先攻击左侧墙壁上的笼子，笼子落地后变成一个弹跳台，踩着它跳到二层，将魔法装置拼装好后转动它，使得蓝色板子一面面向玩家，攻击装置发出第一条射线。

回到一层，往前走来到正前方。破坏台阶下的木板，拼成梯子爬到二层，用魔法攻击铁门后的蓝色魔法球，然后将积木拼成第二个魔法装置。

切换成 Radagast，让他分别治愈右上方和右下方高台上的鸽子，两只鸽子会把中间的井盖拉起，露出积木块，拼成第三个魔法装置。

前往下一区域，先到场地中央拿一把斧子，然后走到最右边破坏白色板子，拼一下积木后来到二层。挂上墙壁的抓杆往左移动，到达左侧平台，按○键开启大门的一道锁。回到地面往左走，破坏掉石棺后组成一个推板，顺时针推动推板，再来到二层，破坏掉半空的铁笼，捡起一个零件并将它装到身后的机关上，开启第二道门锁。

Azog 出场。攻击 Azog 时他会抓住当前角色，立刻切换成另一人攻击他。战斗基本都是 QTE，没什么难点，杂兵出现时也不用太过纠缠，追着 Azog 打即可。

战斗结束后有一小段跑酷，紧接着又要面对 Sauron。Sauron 会不断地向场地内丢蓝色和紫色的炸弹，紫色炸弹过来时可长按○键制造防御罩。蓝色炸弹落下时会有○键提示，紧接着连打□键将炸弹击碎，再按○键将碎块拼成魔法装置，靠近装置后连打□键用射线对 Sauron 造成一次有效伤害。反复三次令 Sauron 现出原身。

●宝物

拿到迷你背包 04 后往右走，破坏尽头的物品，切换成 Bilbo 戴上魔戒拼装。

有斧子的区域，切换成 Sauron 进入右侧黑暗处，破坏物品后获得。

在隐藏房间内，攻击 3 个目标分别至红、绿、蓝，石棺就会开启。

在与 Sauron 的交战中，先破坏右下角的物品可以捡到一个骷髅头，然后把它丢到树上的目标身上，捡起掉落物。

●迷你背包

打开藤蔓后直走来到台阶附近，使用 Dori 将上方金色挂钩拽下来。

第一个区域内有 3 个目标可以射箭的目标，第二个区域内有 2 个射箭目标，全部射中后获得。

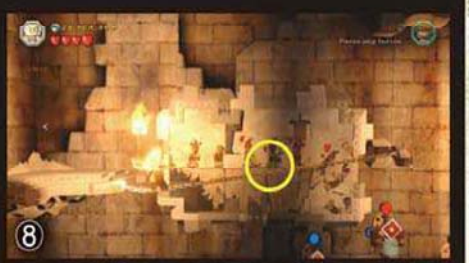
来到第 2 个区域后左上角有面渔网，爬上去获得。

第 2 个区域，上到正前方的 2 层，切换成 Gandalf，击破蓝色栅栏门后在黑暗处获得。

拿到迷你背包 04 后往左走，发动合体技破坏墙壁。

在有斧子的区域，右侧地面上有个地方可以挖开，然后让 Bilbo 戴上魔戒拼出迷你背包。

在有斧子的区域，上到右侧二楼，用 Saruman 破坏银色栅栏进入隐藏房间。往右走到尽头，切换成 Sam 点火。



隐藏房间左侧有精灵专用攀爬点，爬上去往右走到尽头可获得。

●设计图

开始游戏后往回走，用精灵制造攀爬点后爬上树获得。

●迷你背包

回到有斧子的区域，来到左下角雕像旁，换成精灵跳到抓杆上。

最后一段跑酷途中可获得。

第十五章 On the Doorstep

跟随浅蓝色螺栓的指示穿越河谷镇来到埃尔伯。剧情后准备开始爬山。

先破坏掉面前的木车，切换成 Bilbo，进入戴魔戒的状态后拼装出一个金色钩子。再切换成 Dori，拉开钩子后往山上爬。

换成 Bifur 让他站在绿色板子上，再让 Nori 爬上去，最后换成 Dwalin 再爬上去。拐过弯去后需要 Dwalin 来敲击石块，然后拼成一个绿板子，依旧是先让 Bifur 站上，然后分别是 Nori 和随便任意一个矮人。往上爬会看到一个密道，钻进去来到另一侧，敲碎砖块后继续攀爬来到第一个平台上。

往左走，在上方有个金色挂钩，换成 Dori 挂在上面，再让另一个矮人抱住他开门。切换成 Ori 钻进洞穴来到上层平台，将机关的颜色分别调整为红、蓝、绿，然后跳回到下面过桥。

先击碎白色板子，然后让 Dwalin 敲击石块，来到山顶。

虽然顺利来到山顶，但进入山洞的大门却被大树挡住了。先往左走到头，破坏物品后能拼装出一个推板，顺指针推动它可将 Thorin 所在的平台提升。升至最高点后切换成 Thorin 往右走到下一个平台前。然后拉动 Thorin 下方的拉杆，将下一个平台拉起，换成 Torin 继续前进。最后让拉拉杆的矮人松开拉杆后，Thorin 就能来到第三个平台。继续往右跳到机关附近，连打○键烧毁大树。

●宝物

破坏掉隐藏房间内的几个箱子，拼成一个点火装置。点火后获得宝物。

隐藏房间内，让 Gandalf 破坏铁门上的蓝色锁头，里面有宝物。

来到有渔网的平台，先挖掘地面把渔网拼完整，然后让 Gollum 爬上去。跳到树枝前端后破坏获得。

●迷你背包

在需要 Dwalin 敲击石块的地方，往下走，下面的平台右上角需要切换成 Sauron 开门进入隐藏房间。先换成精灵从左下角的跳跃点往上跳，在绳子上有迷你背包。

隐藏房间内，来到右下角，让 Dori 拉开钩子获得。

拿到宝物 02 后在旁边还能入手一把钥匙，把它插到门口类似卫星的装置上，获得迷你背包。

隐藏房间内，往场地左下方走，破坏架子后拼成窄桥，上桥后获得。

钻入密道来到另一侧后往下走，换成 Bilbo 戴上魔戒获得。

用矮人合体技攻破石桥左侧的墙壁。

●宝物

来到山顶后，在大门上方的洞穴黑暗处，需要 Gandalf 来照亮。

●设计图

来到山顶后，使用 Legolas 射击大门上方的攀爬点后获得。

●迷你背包

这片区域内有 5 个矮人雕像，全部破坏后可获得。

来到调色机关的平台，走到右侧尽头，让 Saruman 破坏银色机关。

在山壁上看到有精灵攀爬点后，换成 Legolas，一路跳过去获得。

来到山顶后，在正下方破坏物品后重新组装成窄桥，获得最后一个迷你背包。

第十六章 Inside Information

矮人小队终于进入了埃尔伯。接下来的任务就是要由 Bilbo 去寻找阿肯宝石。与电影版不同的是，玩家除了可以控制 Bilbo 外，还能使用 Balin。剧情后就开始寻找阿肯宝石，在第一个高台附近，破坏掉物品后能用剑组建成爬梯。继续往前走，二人会滚下第一个斜坡。滚下斜坡后右边的裂缝砖块需要 Balin 来破坏。继续破坏物品能捡到一个零件，用它来挂住前方矮人雕像就能拉倒它。

第二次滚下斜坡后回来到一个巨大天平前，先让 Balin 敲开砖块，然后能拼成台阶。上台阶后往右走，在石柱旁拼出一个挂钩，换成 Bilbo 将石柱的一部分拉下来后，第三次滚下斜坡。

先让 Balin 破坏那面圆盾，然后攻击发光的武器架会掉落弓箭。拾起它射击旁边的目标，继续往右走。

第四次滚下铁坡后只要直走就可以了。

一行人逃到了锻造车间。剧情后先控制 Dori 和 Dwalin。在楼梯上能看到一个金色钩子，让 Dori 把杂物拉下来然后进行拼装，不过显然还缺了什么。在右下角有个轨道和石块，但先要破坏掉挡在石块后面的物品才能让 Dwalin 去敲击石块。再一次进行拼装，组成了一个工作台。放入所需材料后组合成巨大风箱。

视角切换到 Bilbo 和 Nori。破坏掉楼梯附近物品后出现绿色板子，让 Nori 站上去，Bilbo 爬到他身上跳上楼梯。拐个弯后需要进入戴魔戒的状态进行拼装，然后换回 Nori，先将面前的积木拼成爬梯，然后踩到绿色板子上协助 Bilbo 上楼。最后爬上顶端拉动开关。

最后视角切换到 Balin 和 Ori。这里有三个目标，但被铁栅栏挡住了，需要分别让 Balin 抓住铁链拉起铁栅栏，再换成 Ori 将机关调到正确的颜色。破坏场地中间的物品后能拼装出颜色提示，分别是红、蓝、红。成功后就会掉落制造炸弹所需的材料，把它们放到桌子上进行调合。之后需要将 5 个燃烧弹丢到史矛戈的身上，要令他感到痛苦才算有效，将位置移动到史矛戈背部靠上一点点丢过去即可。

剧情后要帮助矮人们拉动铁链。破坏场地中间物品后拼装出一个目标，让 Ori 攻击它三次，爬梯就会落下。接着换成 Dori 拉动金色钩子放下窄桥。过桥后就会看到一个矮人，过去按○键帮忙。

继续往上爬，破坏物品后入手一个把手，把它装在旁边齿轮上，连打○键放下平台。跳过去，换成另一名矮人帮忙。

最后让 Nori 站在绿色板子上，先让 Bilbo 爬上去。再切换回 Nori，在绿色板子右边有几块木条可以拼装成抓杆。让 Nori 抓着抓杆来到上层和 Bilbo 汇合，然后敲碎砖块，径直走到 Dwalin 身边帮忙。最后连打□键拉开矮人雕像外面的金属罩。

●宝物

开始移动后使用Dori拉到左侧的物品。

来到Bilbo要拉机关的平台上，切换成Legolas后对上方的目标射箭。

到合成炸弹的房间，用Gandalf攻击蓝色魔法砖块。

在帮矮人拉动铁链的区域内，右侧尽头有银色砖块，用Saruman破坏后入手宝物。

●设计图

在帮矮人拉动铁链的区域内，场地中央的物品破坏后换成Bilbo戴上魔戒就可获得。

●迷你背包

拿到宝物01后继续往前走，爬上梯子后上面有个黑色宝箱，需要Sauron开启。

有渔网的地区，换成Gollum爬上去。

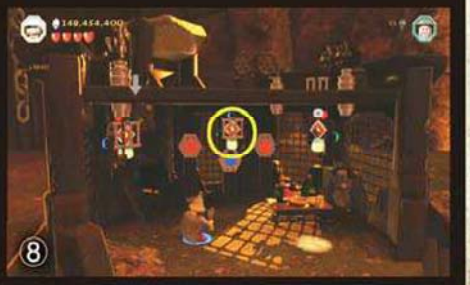
第二次滚下斜坡后，在左下角挖掘，可获得一把钥匙。然后往前走一点，敲碎墙壁后拼装，走上斜坡开宝箱。

用Ori攻击天平。

切换成Gandalf攻击左侧蓝色的装置。

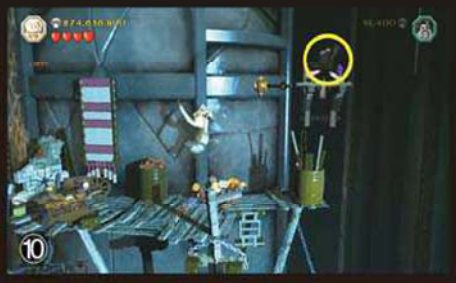
来到冶炼车间，让Dori挂住空中的金色钩子，再让另一个矮人跳到他身上后获得。

视角切换成Bilbo后，在台阶下方尽头的黑暗处，需Gandalf来取得。



到合成炸弹的房间，在掉落制造炸弹的素材之后，再一次将机关调整为红、蓝、红。

在帮矮人拉动铁链的区域内，左侧墙壁、右侧墙壁以及最上层墙壁上有3个可以攻击的物品。



拿到迷你背包09后转身攀爬上精灵专用的攀爬点，跳到右侧平台上，换成Sauron开箱子。

地图说明

一周目时，地图没有什么作用。但通关之后，地图就成为了玩家达成各种分支任务、收集等不可或缺的好帮手。值得表扬的是，本作的地图非常详尽，对玩家来说帮助极大。下面我就相信说明一下地图上的图标及其作用：

图标	作用
	传送点，玩家可直接在地图上选择该标记在各个区域间移动
	调整昼夜的地方
	选关点，可选择故事模式和自由模式，自由模式下能使用全部角色
	分支任务
	奖励关卡
	白积木所在地，大多需要达成一定条件后才会获得
	设计图所在地，大多需要达成一定条件后才会获得
	创建个人形象
	miniket房间
	只有在白天时才能完成的任务
	只有在入夜后才能完成的任务
	隐藏房间，里面大多是一些解谜，可获得相应的收集品

全角色解锁

玩家进入游戏后长按△键选择最下方的图标就能查看已入手的角色。

在流程通关的过程中，玩家就可以收集到 42 位角色，剩下的均散落在大地图上。

首先，玩家要活用大地图。打开地图后能直接在上面看到一些角色的头像，先飞到离角色头像最近的那个飞行点，然后将角色头像圈出来，之后跟着地图上浅黄色的螺栓前进就能找到他们。但要注意的是，有些角色是只会在白天 / 黑夜才出现的，玩家需要利用帐篷来切换昼夜才能找到全部角色。大地图上这些角色都是要花钱购买的，所以玩家最好先在奖励关卡中刷够充足的螺栓。

在搜刮完全部地图上现有的角色后，可能玩家会发现自己还差一些角色没有获得。这些角色是与分支任务有关的，只要一步步清理地图上的各个分支任务，剩余角色的头像也就会随之现身了。除了 Jimli The Blacksmith 这个角色，他要在锻造了全部 32 个秘银宝物后才能在铁匠铺获得。

当然，玩家还可以使用作弊码来直接解锁 25 个角色，免去一一寻找的烦恼。作弊码在下面的列表中会为玩家列出。

角色图表中，最后 8 个角色空格是让玩家自己捏角色用的，捏角色的房间在长湖镇，详情请参看地图说明。

另外玩家在购入游戏时，会随游戏获得一些 DLC 下载码，用它们可解锁一些角色，但这些角色是不计算在角色完成度内的。

全角色列表

人名	解锁条件（流程/地图/任务/作弊码）	特殊能力
Thorin (Young)	流程	—
Thrain	流程	使用锤子敲击轨道上的砖块
Balin (Young)	流程	—
Thror	流程	—
Armoured Dwarf Guard	流程	叠罗汉
Frodo	流程	—
Sam	流程	种植植物、点火
Bilbo (Hobbiton)	流程	—
Bilbo	流程	使用魔戒、钓鱼
Gandalf	流程	破坏蓝色魔法积木、进入黑暗区域
Balin	流程	—
Bifur	流程	叠罗汉
Bofur	流程	采矿
Bombfur	流程	吃饱后作为弹跳台
Dori	流程	拉开金色的挂钩
Dwalin	流程	使用锤子敲击轨道上的砖块
Fili	流程	挖坑、种植植物
kili	流程	射箭攻击圆形目标
Gloin	流程	—
Nori	流程	叠罗汉
Oin	流程	叠罗汉
Ori	流程	用弹弓攻击菱形目标
Thorin	流程	—
Dori (Young)	流程	拉开金色的挂钩
Dwalin (Young)	流程	使用锤子敲击轨道上的砖块
Radagast	流程	治愈动物、破坏蓝色魔法积木、进入黑暗区域

全角色列表		
人名	解锁条件（流程/地图/任务/作弊码）	特殊能力
Goblin (Confused)	流程	爬上渔网
Legolas Greenleaf	流程	射箭攻击圆形目标、跳得更高，使用精灵专用攀爬点
Tauriel	流程	射箭攻击圆形目标、跳得更高，使用精灵专用攀爬点
Bombur (Barrel)	流程	吃饱后作为弹跳台
Tauriel (Lake-town)	流程	射箭攻击圆形目标、跳得更高，使用精灵专用攀爬点
Balin (Lake-town)	流程	—
Bilbo (Lake-town)	流程	使用魔戒、钓鱼
Dwalin (Lake-town)	流程	使用锤子敲击轨道上的砖块
Dori (Lake-town)	流程	拉开金色的挂钩
Gloin (Lake-town)	流程	—
Nori (Lake-town)	流程	叠罗汉
Ori (Lake-town)	流程	用弹弓攻击菱形目标
Thorin (Lake-town)	流程	—
Bifur (Lake-town)	流程	叠罗汉
Bombur (Lake-town)	流程	吃饱后作为弹跳台
Bard	流程	射箭攻击圆形目标
Bilbo (old)	地图	使用魔戒、钓鱼
Tom Bombadil	4Y95TJ	挖坑、种植植物
Bombur (Young)	地图	吃饱后作为弹跳台
Thror (Armoured)	SYKSXF	—
Gundabad Orc	地图	—
Barrow-Wight	555R9C	—
Saruman	地图	破坏蓝色魔法积木、破坏银色魔法积木、进入黑暗区域
Elrond (Gown)	地图	使用精灵专用攀爬点
Lindir	V4Y5HZ	使用精灵专用攀爬点
Yazneg	S6VV33	—
Goblin (Scribe)	地图	爬上渔网
Grinnah	TPD7YW	爬上渔网
Gollum	3CE37P	爬上渔网、钓鱼
Barliman Butterbur	XTVM8C	—
Beorn	KEID2V	变熊快跑
Mirkwood Elf (Archer)	地图	用精灵专用攀爬点
Mirkwood Elf (Guard)	地图	用精灵专用攀爬点
Bolg	ZIBYHO	使用锤子敲击轨道上的砖块
Mirkwood Elf (Chief Guard)	地图	用精灵专用攀爬点
Elros	H2CAID	用精灵专用攀爬点
Thrandail	地图	用精灵专用攀爬点
Narzag	4FYKKB	—
Elf (Sentry)	地图	射箭攻击圆形目标、用精灵专用攀爬点
Elf (Worker)	地图	用精灵专用攀爬点
Master of Lake-town	9NOK35	—
Alfrid	FAVZTR	—
Braga	MXUXKO	用弹弓攻击菱形目标
Lake-town Man (Guard)	地图	叠罗汉
Lake-town Man (Archer)	地图	射箭攻击圆形目标
Percy	74KN31	钓鱼
Tilda	地图	—
Sigrid	地图	—
Bain	W5Z6AC	—
Fimbul	THAVRM	—
Witch-King	V8AHMJ	开启受诅咒的黑色物品
Azog (Claw)	84ZZSI	使用锤子敲击砖块
Necromancer	NM3I2O	开启受诅咒的黑色物品
Sauron	OARA3D	开启受诅咒的黑色物品、进入黑暗区域、使用锤子敲击砖块
Dale Soldier	地图	射箭攻击圆形目标
Elrond (Armoured)	地图	用精灵专用攀爬点
Galadriel	00TE7J	用精灵专用攀爬点
Roise Cotton	TB4S6J	—
Fili (Lake-town)	地图	挖坑、种植植物

全角色列表		
人名	解锁条件（流程/地图/任务/作弊码）	特殊能力
Kili (Lake-town)	地图	射箭攻击圆形目标
Oin (Lake-town)	地图	叠罗汉
Bofur (Lake-town)	地图	采矿
Bree Peasant	5OJEUC	—
Jimli The Blacksmith	锻造全部秘银宝物后重回铁匠铺	采矿、锻造永远完美
Orc Berserker	任务获得	撞开有橙色把手的砖块
The Great Goblin	地图	撞开有橙色把手的砖块
Goblin Brute	地图	撞开有橙色把手的砖块
Bert (Troll)	任务获得	撞开有橙色把手的砖块
Tom (Troll)	任务获得	撞开有橙色把手的砖块
William (Troll)	任务获得	撞开有橙色把手的砖块
Mrs Troll	任务获得	撞开有橙色把手的砖块
Troll Bouncer	任务获得	撞开有橙色把手的砖块

●另外还有几个角色是比较难找的，在此说明一下：

Kili (Lake-town)：按照头像所在位置走过去后会看到 Kili 站在湖中间的高台上，周围没有任何能过去的通路。其实上去的方法隐藏在树上。仔细观察会在树上发现金色的挂钩，用 Dori 就能抵达高台。

Elf (Worker)：这个角色只会在晚上出现。但按照位置找过去后很有可能会找不到人。我怀疑这是个 BUG，总之假如玩家们过去后找不到角色的话，就回到帐篷那里调整一下时间，反复刷几次他就会出现了。

设计图与红色砖块

在流程攻略的开始部分，我就已经提到了，设计图一共有 32 张，流程关卡中可获得 16 张，另外 16 个分布在大地图上。寻找它们的方法和找角色是一样的，但都是要完成一些条件后才可以获得。

拿到设计图后，玩家可以前往 Bree 到铁匠铺将其锻造成各种宝物。但最初铁匠铺是不开门的，先到门口和铁匠的老婆交谈，然后跟随浅黄色螺栓指引来到一个山洞，将铁匠救出来后带他回 Bree，铁匠铺就会开门（救出铁匠后不可骑马回）。

进入铁匠铺后就可根据设计图进行锻造，锻造会使用到大量素材，普通素材都可以在埃尔伯的门口购买到（就是玩家每次返回大地图后的身后，需要先用矮人合体技破坏障碍物），但惟有秘银砖块（也就是大地图上的白色砖块）需要玩家自己取寻找。

锻造出来的秘银宝物大多都是大地图上完成 NPC 给出的任务所需的道具，将宝物交给对方后就可出现红色砖块，当然，也是要花钱购买的。不少红色砖块任务都是要先做前置任务后才会出现的，假如该地图没有这个任务的话就先把其他任务清一清。

红色砖块的作用相当于是作弊码，比如获得螺栓加倍、素材全满等等，玩家可按下 OPTIONS 键后选择“Extras”开启它。

设计图	获得方式
Mithril Mirror Armor	第1章
Mithril Tornado Axe	第2章
Mithril Warhammer	第3章
Mithril Fishing Pole	第4章
Mithril Skeleton Crank	第5章
Mithril Flail	第6章
Mithril Claws	第7章
Mithril Music Kit	第8章
Mithril Multi-Bow	第9章
Mithril Bomb Blade	第10章
Mithril Pickaxe	第11章
Mithril Booty Blade	第12章
Mithril Giddy-Up Staff	第13章
Mithril Wraith Armour	第14章
Mithril Hammerhands	第15章
Mithril Firework Bow	第16章
Mithril Stud Spade	Hobbiton，到聚会场地的河边钓鱼，获得一个金色把手，把它装到河对岸的小木屋上。
Mithril Megapult	Bywater，攻击洞穴入口处的机关，调整至绿、蓝、红，进入山洞后破坏物品获得。
Mithril Mushroom Crown	Bree，来到山洞后，先从平地靠上的密道钻进去，拿到钥匙，跳下地面，在斜坡处有个密道入口被杂物阻挡，破坏后进入打开宝箱。
Mithril Shadow Blade	Weathertop，靠近Bree下方，是个小游戏，一开始跟着黄色箭头走，没有黄色箭头时就往紫色箭头的反方向走，最后在两个黄色箭头指引下挖出一把钥匙。然后进入山洞，来到河对岸，给三座雕像装满宝石后获得。
Mithril Skull Cap	Trollshaws，到山洞口先击破蓝色魔法砖块，上山转动机关开门。在洞穴尽头依次攻击蓝色魔法球即可。
Mithril Beanstalk	Caradhras，破坏雪人旁的银色石块即可获得。
Mithril Slippers	Elven Forest，先让Bilbo钓鱼，把金色把手装到装置上后旋转就可出现平台。
Mithril Rhythm Stick	Rivendell,在河面小岛上的银色宝箱里,需要右侧乘船获得。
Mithril Dance Boots	Rivendell，在洞穴内走钢丝拉开3个机关获得。
Mithril Horse Shoes	Rivendell，这个洞穴里有几个谜题，首先站在表盘上攻击符文石，然后分别攻击12点、4点、6点；然后再攻击新出现的符文石，往右走攻击上面那块符文石；最后同样攻击提示符文石后，再攻击左数第2块符文石。
Mithril Catchphrase Mallet	The High Pass，开启银色宝箱获得。
Mithril Candle Staff	Dol Guldur，先换成Bilbo戴魔戒开门，进门后来到左下角破坏物品获得钥匙，射击树上的猫头鹰获得钥匙，到最右侧从土里挖出钥匙。
Mithril Construction Hat	Beorn's Homestead，进入山洞先敲碎银色砖块，然后把石块敲到尽头。跳上平台点火获得。
Mithril Bandit Gloves	Lake-town,进入房间后先拉开右侧的金色挂钩获得扳手,装到左侧机关上,踩开栅栏前的踏板,完成两次射击,最后将机关颜色调整为红、蓝,开宝箱获得钥匙,再开启机关入手。
Mithril Falcon	Erebor，在建筑物的屋顶上。
Mithril Snowapult	Erebor，这个需要完成砍旗子的小游戏后才能入手。

红色砖块	获得方式
Studs x 2	在Hobbiton，白天，任务“A Flail of a Time”需要Mithril Flail。
Studs x 4	在The High Pass，任务“Dual Wielding”，需要Mithril Shadow Blade。
Studs x 6	在Moria，任务“Build Day”，需要Mithril Construction Hat。
Studs x 8	在Bree，任务“Bilbo and the Beanstalk”，需要Mithril Beanstalk。
Studs x 10	在Elven Forest，任务“Candle With Care”，需要Mithril Candle Staff。
Disguises	在Erebor，任务“World's Strongest Dwarf”，需要Mithril Warhammer。
Boss Disguises	在Lake-town，任务“Booty from the Beasts”，需要Mithril Booty Blade。

红色砖块	获得方式
Minikit Detector	在Thranduils Kingdom，任务“Spoils of War”，需要Mithril Bandit Gloves。
Miniature Characters	在Caradhras，白天，任务“Snow and Fire”，需要Mithril Snowapult。
Fast Build	在Bree和Hobbiton之间，任务“A Wish to Catch a Fish”，需要Mithril Fishing Pole。
Attract Studs	在Lake-town，任务“No Harm in Armour”，需要Mithril Mirror Armour。
Regenerate Hearts	在Hobbiton，任务“Digger's Delight”，需要Mithril Stud Spade。
Character Studs	在Hobbiton，任务“Two Left Feet”，需要Mithril Dance Boots。
Invincibility	在Rivendell，任务“Bird of Pay”，需要Mithril Falcon。
Mithril Hearts	在Dol Guldur，任务“The Orc Within”，需要Mithril Skull Cap。
Poo Studs	在Bree，任务“Trader 's Turmoil”，需要Mithril Giddy-Up Staff。
8 Bit Music	在Dale，需要Mithril Bomb Blade。
Middle-earth Carnival	在Radagast' s House，任务“Cranks Very Much”，需要Mithril Skeleton Crank。
Snake Flails	在Thranduils Kingdom，任务“That' s No Slow Bow”，需要Mithril Multi-Bow。
Super Slap	在Bree，任务“Heirloom in themaking”，需要Mithril Mushroom Crown。
Fall Rescue	在The High Fells，任务“The Goblin Who Lost Her Climb”，需要Mithril Claws。
Mithril Brick Detector	在The High Fells，任务“One-Orc Band”，需要Mithril Music Kit。
Attract Loot	在Bree，任务“Weighting For a Stranger”，需要Mithril Megapult。
Double Loot	在 Bree，任务“Express Delivery”，需要 Mithril Horse Shoes。
Perfect Forging	在Hobbiton，任务“Manic Mining”，需要Mithril Pickaxe。
Treasure Item Detector	在Rivendell，任务“Back-to-Roots Boots”，需要Mithril Slippers。
Always Loot Rubies	在Dol Guldur，任务“Otherworldly Ambition”，需要Mithril Wraith Armour。
Always Loot Diamonds	在Lake-Town，任务“Helping Hands”，需要Mithril Hammerhands。
Always Loot Gold	在The High Fells，任务“Bop 'Til You Drop”，需要Mithril Rhythm Stick。
Always Loot Emeralds	在 Elven Forest，任务“Fireworks of Art”，需要 Mithril Firework Bow。
Always Loot Sapphires	在Hobbiton，任务“Mouthy Mallet”，需要Mithril Catchphrase Mallet。
Always Loot Silver	在Erebor，任务“The Art of Combat”，需要Mithril Tornado Axe。

秘银砖块（白砖块）

游戏中总计有250块秘银砖块。玩家可以通过以下几种途径获得它们：

●第一次打通流程关卡时可获得一块，总计16块。

●完成每一关的“Master Burglar”（神偷大师）可获得一块，总计16块。

●找全每一关的Minikits（迷你背包）可获得一块，总计16块。

●找全每一关的Treasure（宝物）可获得一块，总计16块。

●找到全部的设计图，每个设计图一块，总计32块。

●剩下的都在大地图上，有些可直接获得，有些则需要完成相应的任务。

因为秘银砖块的数量众多，在此就不一一详述取得方法了。记得调整一下昼夜以便找到全部的砖块。

奖杯攻略

奖杯总数	40	铜杯	27	银杯	8	金杯	4	白金	1

本作的白金难度不算高，只是比较花费时间，玩家至少需要打通两遍流程，再算上开放世界下的探索，总计大约需要 40 小时左右才能拿到白金。

STEP 1：首先，玩家要先打通一遍流程，这时能获得 16 个关卡奖杯。

STEP 2：然后，先到大地图上收到可以收集到的角色，再选择第六章 “Over Hill and Under Hill”，在自由模式下入手本章的设计图。

STEP 3：开启 Bree 的铁匠铺，锻造出 Mithril Flail。然后到 Hobbiton，完成任务 “A Flail of a Time”，获得红砖块 “Studs x 2”。

STEP 4：在自由模式下重新打全部 16 个关卡，完成全部的收集项目。顺利的话，玩家可以在这一步解锁 “ Master Builder”、“Doilies and your mother's dishes”、“Our Long Forgotten Gold”、“That's why we need a burglar!” 这四个奖杯。

STEP 5：前往位于埃尔伯的奖励关卡，打一遍就可解锁奖杯 “Stone Giant Stomp”。

STEP 6：在开放世界的大地图上，首先要去获得红砖块 “Studs x 4”、“Studs x 6”、“Studs x 8”、“Studs x 10”。加之前已获得的 “Studs x 2”，玩家在入手螺栓时的量将会是基础值的 3840 倍！然后继续到第一章中刷螺栓，很快就能解锁 “The Unassessably Wealthy”。

STEP 7：继续在大地图上收集全部的秘银砖块、设计图、分支任务以及剩余角色，到 Bree 的铁匠铺打造全部的宝物，然后再回到大地图逐一取得 32 个红砖块。这一步玩家可以解锁 “Ever ''The People's Champion''”、“The greed of Dwarves”、“Labouring in the villages of Men”、“Objects of great beauty”、“Unequalled skill of the Dwarves”、“To Be Continued...” 和 “Quite a merry gathering”。

STEP 8：最后把剩余的奖杯清理掉即可。

白金难度	2/10
白金所需时间	40小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	双手柄

The Road Goes Ever On — 白金

奖杯说明：只获得全部的奖杯。

A city turned to ash — 铜杯

奖杯说明：完成第一章。

In a hole in the ground... — 铜杯

奖杯说明：完成第二章。

Slunk back from whence he came — 铜杯

奖杯说明：完成第三章。

...And be stone to you! — 铜杯

奖杯说明：完成第四章。

More of a letter-opener, really! — 铜杯

奖杯说明：完成第五章。

More than a thunderstorm! — 铜杯

奖杯说明：完成第六章。

That'll do it... — 铜杯

奖杯说明：完成第七章。

I believe the worst is behind us — 铜杯

奖杯说明：完成第八章。

What do you need? — 铜杯

奖杯说明：完成第九章。

Attercop! Attercop! — 铜杯

奖杯说明：完成第十章。

Escaped the dungeons of the King — 铜杯

奖杯说明：完成第十一章。

The Mountain-king's return — 铜杯

奖杯说明：完成第十二章。

He is summoning his servants — 铜杯

奖杯说明：完成第十三章。

It's undoubtedly a trap — 铜杯

奖杯说明：完成第十四章。

Time to earn your reward — 铜杯

奖杯说明：完成第十五章。

Think furnace, with wings — 铜杯

奖杯说明：完成第十六章。

Ever "The People's Champion" — 金杯

奖杯说明：在单人模式下完成全部中土大陆的任务。

取得条件：任务在大地图上会用白色或红色 “?” 来表示，有一些任务涉及到红砖块的取得，需要玩家先在铁匠铺打造出相应的宝物。有一些任务是连续几个在一起的，要做完前置才会出现后面的。还有些任务只会出现在特定的时间，需要利用帐篷来更改昼夜。

The greed of Dwarves — 金杯

奖杯说明：在单人模式下收集到全部的秘银砖块（白砖块）。

取得条件：收集方法参考上文的 “秘银砖块（白砖块）” 部分。

Labouring in the villages of Men — 银杯

奖杯说明：在单人模式下收集到全部的设计图。

Doilies and your mother's dishes — 银杯

奖杯说明：在单人模式下收集到全部的宝物。

Objects of great beauty
银杯

奖杯说明：单人模式下，在铁匠铺锻造全部32个秘银宝物。

Unequalled skill of the Dwarves
金杯

奖杯说明：单人模式下，在铁匠铺完美锻造全部32个秘银宝物。

取得条件：这个奖杯的要求是在铁匠铺锻造宝物时不能出错，出错的条件有2个，一个是按错按键，一个是没能在按键进入内测圆圈时就按下按键。完美锻造后，设计图上显示的就是绿色的对勾，否则则是土黄色。假如玩家失误未能完美锻造的话，不用担心，你可以免费重新锻造该宝物。如果玩家已获得“Perfect Forging”这个红砖块，那么锻造过程会变得更加容易。

The Unassessably Wealthy
银杯

奖杯说明：单人模式下取得100亿的螺栓。

取得条件：先去获得红色砖块Studs×2、Studs×4、Studs×6、Studs×8、Studs×10。在“Extras”选项中全部开启后去打第一章即可。

That's why we need a burglar!
银杯

奖杯说明：单人模式下每一关都达成“神偷大师”。

取得条件：达成“神偷大师”的条件就是获得此关最大量的螺栓数。

第1章	130000个
第2章	70000个
第3章	25000个
第4章	50000个
第5章	65000个
第6章	80000个
第7章	135000个
第8章	40000个
第9章	30000个
第10章	85000个
第11章	80000个
第12章	60000个
第13章	85000个
第14章	30000个
第15章	80000个
第16章	100000个

Stone Giant Stomp
银杯

奖杯说明：完成奖励关卡。

To Be Continued...
金杯

奖杯说明：达成100%完成率。

取得条件：100%完成率涉及到以下几个条件：

- 打通全部关卡。
- 每一关都拿到“神偷大师”。
- 收集到全部160个迷你背包。
- 收集到全部32个设计图。
- 收集到全部64个宝物。
- 收集到全部250个秘银砖块。
- 锻造全部32个秘银宝物。
- 收集到全部32个红砖块。

Hardly burglar material
铜杯

奖杯说明：随便收集到99个素材。

Wealth lies in the Earth
铜杯

奖杯说明：完美采矿50次。

Bro's before Gold
铜杯

奖杯说明：发动50次矮人合体技。

Team Building
铜杯

奖杯说明：使用所有索林小队中的所有矮人都发动过合体技。

取得条件：索林小队一共有13个人，分别是Balin、Bifur、Bofur、Bombur、Dori、Dwalin、Fili、Gloin、Kili、Oin、Ori、Nori、Thorin。玩家不能控制一个矮人，让他和其余12个矮人分别合体，这样是不计算合体次数的，而是要用12个不同的矮人和同一个矮人合体攻击才算数。

Conjurer of Cheap Tricks
铜杯

奖杯说明：使用Gandalf的大招攻击50个敌人。

Lord of the Prance
铜杯

奖杯说明：给一个自创角色装上宝物里的Dazzle Wig、Mithril Rhythm Stick和Mithril Dance Boots。

Dawn of the Mushroom King
铜杯

奖杯说明：给Thorin戴上Mithril Mushroom Crown。

Master Builder
铜杯

奖杯说明：单人模式下，从拼装中获得150000个螺栓。

Someone to share in an adventure
铜杯

奖杯说明：双打过任意一关。

取得条件：不能在自由模式下完成！玩家可以打“Greatest Kingdom in Middle-earth”或是“Queer Lodgings”这两关，都比较短。没有第2个手柄的话，也可以用PSV代替。

Quite a merry gathering
银杯

奖杯说明：单人模式下，收集到全部98个角色。

Our Long Forgotten Gold
银杯

奖杯说明：单人模式下，收集到全部的迷你背包。

Beorn Again
铜杯

奖杯说明：使用Beorn变熊一次。

Who is this horrid creature?
铜杯

奖杯说明：自创一个角色。

《出击飞龙》是 Capcom 早期推出的一款横版动作游戏，硬派的手感和“高速杀敌”的爽快体验为其赢得了不少拥簇，游戏曾登陆 FC、MD、PS 等多个主机平台。如今这款作品在次时代主机上以高清的姿态华丽重生，除了画面效果上的提升外，所有的地图场景都进行了精心重制，为玩家呈现出了精美的近未来风格。游戏在完美继承了原作“高速感”的同时，还引入了不少新系统，使得战斗更具多样性，而庞大的场景探索性十足，各方面的进化让游戏的体验更加丰满。值得一提的是，PS4 版游戏提供了 1080p 及每秒 60 帧的完美体验，毫无疑问是体验本作的最佳选择。

文 哪尼　美编 小瑟

出击飞龙	Capcom	动作
PS4	Strider Hiryu	美版
	2014年2月19日	本地1人	19.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

行动方式

基本操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	确定苦无/等离子突击的方向
△键	特殊光剑攻击
○键	发射苦无
□键	普通光剑攻击
×键	跳跃
方向键	切换战斗风格
L1键	装备Option技能
L2键	攀爬时松手
R1键	发动等离子突进
R2键	发射苦无
OPTIONS键	暂停/打开系统菜单
触控板	打开地图/状态菜单

组合操作

按键	作用
L1+△	发动OPTION-A
L1+□	发动OPTION-B
L1+○	发动OPTION-C
左摇杆↓+×	发动滑铲突进

画面构成

①HP槽：归零后角色死亡，取得相应的升级模块后可提升上限。

②能量槽：使用OPTION技能会消耗能量槽，且会自动回复。取得相应的升级模块后可提升上限及缩短回复速度。

③Hit Meter累积槽：连续对敌人造成伤害可快速累积并进入超级模式。

④等离子突进消耗槽：没使用一次等离子突进便归零，不过恢复速度很快

⑤可使用的OPTION技能：会随着流程解锁

⑥小地图

⑦离目的地的距离

进阶动作

攀附镰（Climb Sickle）

在游戏中，玩家只要朝着场景边缘跳跃并推左摇杆，如果角色和场景边缘有接触的话其便会自动攀附在场景边缘，且可以自由移动。但有少部分的场景是无法进行攀附的。

攻击方向

普通光刃的出招方向是根据玩家左摇杆推动的方向而定。

挑空追击

玩家初上手时可能会觉得△键的特殊光剑攻击没什么用，速度偏慢而且距离太短。其实在战斗中用特殊攻击可以将敌人挑空，之后接上普通攻击进行追击，这样敌人就无法对你造成伤害，可以说是一种比较安全的输出方式。

蓄力斩（Charged Cypher）

长按□键后松开可以使用蓄力斩，用以触发机关或破坏敌人的盾牌等等。

滑铲突进（Slide Assault）

左摇杆向下+×键的组合操作可以让主角飞龙进行滑铲突进，这一技能会在游戏的流程初期中获得，突进过程中带有伤害判定，因此除了可以作为回避动作外，亦能够作为攻击的起手动作。另外借助于滑铲突进，能够通过地图中一些狭窄的通道。

下落突击（Down Strike Attack）

游戏初期中获得，起跳或者滞空时，按△键可以使出下落突击，可用作攻击手段，有一定的范围判定。而在地图中遇到地面覆盖着红色挡板的话，用此招可以将其破坏。

二段跳（Double Jump）

游戏中期获得，按×键滞空后再按一下×键，可跳跃至更高更远的地方。

等离子突进（Plasma Catapult）

游戏中期获得，按下R1键后松开，飞龙会根据摇杆的方向进行一段距离的快速突进，带有伤害判定。不过其最大的用途是配合二段跳，让飞龙达到更远的地方。需要注意的是，等离子突进并不能连续使用，画面左上角的白色光圈表示等离子槽，每使用一次突进便会将白色槽耗尽，需要等待几秒钟才能重新充满。因此想要让飞龙达到最远的距离，可以这样操作：先按×键跳跃，之后按R1进行等离子突进，紧接着再按一下×键进行二段跳，此时等离子槽基本已经回复，因此可以再按一次R1进行突进，达到最远的距离。

超级模式

连续攻击敌人且不被打断的话左上角带有“飞”字样的Hit Meter槽便会不断累积，当充满后角色会进入超级模式，此时整体画面的颜色会改变，飞龙的攻击力及速度等都会增强。

OPTION 技能

相当于角色的必杀技，会在流程中取得。使用 OPTION 技能会消耗能量槽，不过能够带来可观的伤害及特殊功能。可以主动使用的 OPTION 技能分为 ABC 三种。

OPTION-A [Dipodal Saucer]

按 L1+ △键使用，角色身边会多出两个环绕着的黄色光球，可以吸收一部分的攻击，召唤后也会随着玩家的攻击对敌人造成伤害，攻防一体，对于近身肉搏以及敌人众多时有着不错的效果。

OPTION-B [Tetrapodal Robo-Panther]

按 L1+ □键使用，召唤出一头蓝色的豹子，其会在场景中来回移动，对敌人造成伤害。

OPTION-C [Robot Eagle]

按 L1+ ○键使用，召唤出红色的雄鹰，对水平方向的敌人造成伤害。攻击力相当高，不过由于攻击轨迹是有弧度的，因此有时候角度比较难掌握。

升级模块（Upgrade）

游戏开始后玩家的 HP 槽及能量槽等都少得可怜，必须在流程中取得升级模块后才能够提升。可提升的部分有五种：HP 槽上限、能量槽上限、能量槽回复时间、苦无数量以及苦无发射范围。玩家可以多留意地图中黄色向上箭头的标记。

四种属性

随着流程的进行，玩家会获得四种不同属性的攻击方式，光剑、苦无以及等离子突进都对应这四种属性，针对特殊的敌人要用对应属性的攻击方式才能取得事半功倍的效果。

反射属性（Reflect）

按方向键上可切换至反射属性，体现为红色形态。反射属性的光剑和等离子突进可以反射敌人的子弹，苦无若没有击中敌人的话则会在场景中来回反弹。

爆破属性（Explosive）

按方向键右可切换至爆破属性，体现为黄色形态。爆破属性的光剑可以开启场景中黄色的门，可以破坏持金色盾牌的敌人，爆破属性的苦无可以附着在敌人身上后一起爆破。

冰冻属性（Ultra-cold）

按方向键下可切换至冰冻属性，体现为蓝色形态。冰冻属性的所有招式都可以冻结敌人，冻结后还要继续攻击才能够将敌人彻底破坏。另外使用冰冻属性的光剑可以开启场景中蓝色的门。

磁力属性（Magnetic）

按方向键左可切换至磁力属性，体现为紫色形态。使用磁力属性的光剑拥有更广的输出范围，可以开启场景中紫色的门以及破坏持紫色盾牌的敌人。磁力属性的苦无则带有自动追踪效果。

挑战模式

除了基本流程外，游戏还提供了两种额外的挑战模式——奔跑模式（BECAON RUN）和生存模式（SURVIVAL MODE）。前者是在限定的场景中随着指引奔跑，并在限定时间内抵达终点，后者是在限定的场景中打败一波又一波的敌人。需要注意的是，挑战模式中无法享受流程中取得的升级模块及技能，所有的条件都由系统来设定，另外挑战模式需要在流程中收集后才能游玩。

地图元素

图标	作用	图标	作用
	玩家所在的位置		被锁住，无法进入的门
	HP回复道具		未上锁，可随意进出的门
	升级模块所在位置		取得OPTION-C后才可以触发的机关
	用磁力属性才能打开的门		取得OPTION-B后才可以触发的机关
	用冰冻属性才能打开的门		取得OPTION-A后才可以触发的机关
	用爆破属性才能打开的门		检查点，经过可自动存档，按×键可回复HP值
	用等离子突进才能进入的门		必须用蓄力斩才能触发的机关
	可以用滑铲进入的通道		使用下落突击才能进入的区域

流程攻略

本作虽然有很大的地图供玩家自由探索，不过在流程中游戏会用“倒三角型的光标”来提示玩家下一步的目的地，只要按触控板打开地图菜单后，连按两下 L3 键就能够在当前位置和目的地位置间来回切换，而表示角色所处位置的“圆形光标”也会以箭头的形式指示玩家前进的大方向，总体而言非常贴心。

Part.1

Step.1

游戏开始后，玩家一路向右，途中可以熟悉一下操作，初期拥有的技能不多，只有普通攻击、

上挑的特殊攻击和跳跃。走到尽头后跳到下一层，往左走来到一个房间中，从上方的通风口可以进入另一侧的房间，破坏房间中的炮台后习得技能——滑铲突进，之后便可以用滑铲突破下方的红色通风窗，今后有类似的通风窗都可以这样进行突破。

Step.2

向右前进，来到一个有很多小平台的区域，通过平台间的跳跃来到对岸。继续往右直到尽头，跳到有两个金色炮台的平台上，将炮台破坏后便可进入门中，里面有一个检查点，可以自动保存当前游戏记录并回复玩家的 HP 值。之后继续向右并绕到三角光标提示的房间，迎来第一场 BOSS 战。

BOSS 战 :VITYAZ-1

BOSS 的招式比较单一，较有威胁的是瞬移后向前旋转光戟，不过起手较慢，玩家可以跳跃或是滑铲至其身后进行输出，很快就能将其解决。

Part.2

Step.1

BOSS 战过后，在左侧的房间中可以取得新技能——蓄力斩，利用蓄力斩触发 BOSS 战房间中闪着红光的机关后便可以出去了，之后类似的机关也是这样触发。出门后会遇到持盾牌的敌人，想要打倒他们必须先用蓄力斩破坏他们的盾才行。继续往右，触发一场强制战斗，对手类似 VITYAZ-1，但这次对方会使用地面冲击波，速度较慢可以轻松躲过，多用蓄力斩就可以将其轻松击败，过后便来到检查点。

Step.2

从检查点向右走，用蓄力斩破坏两个蓝色的能量柱之后，迎来第二场 BOSS 战。

BOSS 战 :DUROBOROS MK. Ⅲ

这场 BOSS 战一共分为三个阶段：

第一阶段：以近乎垂直的方式在 BOSS 身上向上攀爬，左摇杆向上 + × 键可以让攀爬速度变快，不过要注意 BOSS 身上会伸出电刺，确保安全的话可以爬一段停一下。来到其头部后将第一根能量管打碎，进入第二阶段。

第二阶段：首先玩家会被强制吹到 BOSS 的尾部，此时以水平方式前进，在有强风的时候玩家一定保持左摇杆方向向右，以免被风刮下去。开始时会出现很多飞行的杂兵，将它们干掉后玩家再次被强制吹到尾部，之后 BOSS 身上会多出许多炮台，玩家可以边前进边消灭它们，途中也要注意从 BOSS 身上发出的电球，来到头部后将第二根能量管打碎，进入第三阶段。

第三阶段：再次被吹到尾部，首先是一大波炮弹飞来，不能用光剑砍，必须有节奏地跳跃避开。之后又被刮到尾部，此时则会出现追踪弹和炮台，避开追踪弹并摧毁炮台，BOSS 经过几个平台时可以跳上去，干掉上面的敌人，最后来到 BOSS 的头部，打碎第三根能量管后完成战斗。

Part.3

Step.1

打败 BOSS 后，可以先往右走，跳下去并来到尽头后可以取得一个【升级模块——HP 上限上升】，之后返回原来的场景并往左走，一直来最左侧有两个吊灯的房间中，迎来第三场 BOSS 战。

BOSS 战 :BULAVA KZ-7

BOSS 的套路比较单一，当玩家与其距离较远时会使用飞拳，距离较近时则是使用上勾拳和向下捶地。由于它出招不快，因此建议近战快速解决，可以先攻击一下并立刻跳到他的背后，骗他出招产生硬直，趁机输出。而且场景的上方有很多补充 HP 的道具，陷入危险的话赶紧回复即可。

Part.4

Step.1

打败 BOSS 后取得新技能——下落突击。从 BOSS 战场景的正中央使用下落突击冲破红色挡板来到最底层，触发底层最右侧的机关，之后原路返回 BOSS 战的房间中，并从左侧的门出去，一路下落突击，最后用滑铲突进来到左侧的房间中。一路向左来到列车站，此时要小心轨道上飞驰而来的列车。从铁路右侧下方的通风口滑铲并一路突进至列车所在场景。从列车顶上的挡板处可以突进车内，并向右走直到遇见类似刚刚 BULAVA KZ-7 的敌人，不用理会它，直接在其所在的桥上按左摇杆下 + × 键来到下一层。

Step.2

来到最底层后，首先到场景的右上角处触发机关，左侧吊着的列车箱开始移动。先跳到第一个列车箱的右侧后移动到左侧，再跳到第二个列车箱的右侧并从下方绕到左侧，最后跳到左侧的平台上。一直往左走，可以先到左侧尽头的房间中，利用滑铲进入密道中可以取得【升级模块——HP 上限上升】，之后朝着光标提示的地点来到下层区域，先到下层区域的右上角将机关触发，启动吊车将列车移走。之后回到原本列车所在的位置，用下落突击进入下方区域。

Step.3

来到最下层后，干掉两个类似上一关 BOSS “BULAVA KZ-7” 的敌人后，启动左右两侧的机关，中央的列车开始行驶，继续向下来到最底层后迎来 BOSS 战。

BOSS 战 :PEI POOH

BOSS 的招式不少，在远处有多方向的射击，近距离时则会使用向前的乱舞，准备动作明显，都可以轻松躲过。由于 BOSS 带有防护罩，因此其在地面时，玩家可以更多地利用下落突进高效地对其造成伤害。此外 BOSS 滞空后还会使用连续的俯冲，俯冲的准备时间很长，可以比较容易地判断她的落点，用滑铲就可以轻松躲开 . 而大招则是四处发射火焰，落地后还会持续燃烧一段时间，尽可能远离即可。

Part.5

Step.1

打败 PEI POOH 后取得新技能——OPTION-C[Robot Eagle], 之后攀爬到上层红色闪光区后按△键来到下一个场景。左侧有一个检查点可以先进去存个档，然后往右走用蓄力斩启动机关，进门后往上启动中途房间中的机关，继续往上爬从右侧开启的门出去。

Step.2

向右来到中央的断层区域，在右侧中央偏下的通道中有一个机关，用蓄力斩触发后，右侧的门开启后，在尽头处用下落突击破坏红色挡板后，一路滑铲至最深处取得【升级模块——能量槽上限上升】。

之后返回中央断层区域，进入右侧偏上有斜坡的通道。

上坡来到关闭的门前面，这个门看似无法进入，其实用滑铲能够半进入门中并看到里面场景，此时先在外面按□键蓄力，滑铲进入后立刻释放就可以触发门里的机关将门开启，之后从右边的门出去。使用下落突进至最底部，在左侧的房间中可以取得【升级模块——HP 上限上升】，之后往上爬并继续往右，途中会穿过一个检查点，最后来到标记所示的红色发光区域，按△键来到下一区域。

Step.3

来到下一区域后，打败场景中所有的敌人后右侧门开启，进去后是一个检查点。之后一路向右来到尽头后，由于中途有电网，因此要利用左右两边交替往上爬。来到右上角后一路下落突击至三角标记处，破坏右侧的机关，之后从左侧开启的门出去，并再次交替向上爬，不过此次则是要往

左侧平台走，进门后便是一个检查点。往左侧出门后，进入左边中间的通道，如图 A。

使用下落突击来到下层后，沿着左侧两边的墙壁交替向上爬，要注意途中会移动的锯齿和电网，最后到达三角光标所在的最上方平台。在平台右下方区域可以取得【升级模块——HP 上限上升】，之后从右上方穿过检查点，一路向下突击至光标标记处，开始 BOSS 战。

BOSS 战 :NANG POOH

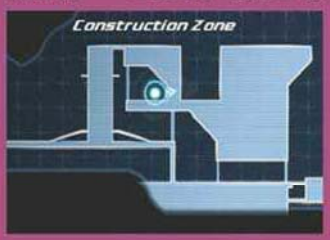
打法其实和上一个 BOSS 差不多，原本的远程射击变为了斜向上刺出长枪，蓄力准备的动作很明显，发现后立刻绕背。空中俯冲的蓄力时间很长且距离短，依然可以利用滑铲轻松躲过并趁其硬直进行输出。而原地旋转长枪没什么威胁，躲到版边就可以了。

当 BOSS 的 HP 槽损耗一定量时，会召唤一个同伴，其实就是上一场的 BOSS : PEI POOH。之后 NANG POOH 自己会先躲到场景上方，留玩家单挑 PEI POOH，用之前的方法将 PEI POOH 打掉一定的血量后，两个 BOSS 便会同场参战，此时场面比较混乱，多进行闪避但同时也要注意版边的电网，不要靠得太近。使用蓄力斩和下落突击先将 PEI POOH 消灭后，剩下一人便不足畏惧了。

Part.6

Step.1

打倒 NANG POOH 后获得新技能——二段跳，使用二段跳躲过电网，一路向右来到新的区域。继续向右前进经过检查点，之后利用二段跳跃过电网继续往右并攀爬至对面平台的顶部，先到如图所示的区域可以拿到【升级模块——能量槽上限上升】

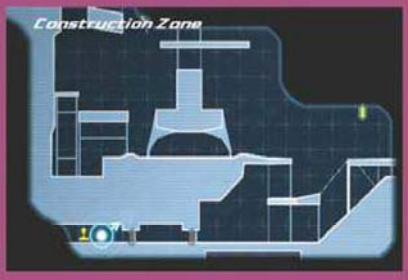


之后从下方绕到右边高塔顶部的房间中触发开关，并从右下角开启的门出去。

Step.2

一路向下，来到左侧房间中用蓄力斩触发机关，最右侧的挡板开启，往右走穿过开启的挡板向下来到最底层如图所示的区域，可以得到【升级模块——能量槽上限上升】

向右穿过中间的吊塔来到右上角光标处，之后继续斜向上攀爬，注意途中间断放电的电网，经过一个检查点后爬到最顶侧的平台，向右前进一段迎来 BOSS 战。



BOSS :OGNEMET

类似于Part.3中BULAVA KZ-7的机器人，不过变成了红色。攻击方式上依然有上勾拳和捶地，但飞拳改为了扔炸弹。炸弹扔出来的动作很慢，可以轻松躲过，并趁着其有大硬直的同时输出，很快就能解决。

Part.5

Step.1

打败OGNEMET后来到右边的检查点，再往右就可以进入新的区域。一直往右走并小心地上的电网，来到如图所示的位置

使用蓄力斩触发前面的机关开启大门。进门后有一个红色的机器人OGNEMET，解决掉它后来到最右侧并向上攀爬至平台上，先从右侧绕到上面的房间中取得【升级模块——能量槽回复时间缩短】

Step.2

之后往左走，从途中的红色挡板处下落突击后，可以获得【升级模块——HP上限上升】

继续往左走，将守门的红色机器人干掉，出门后向上攀爬，来到最顶层三角光标处，中途附在墙上的炮台虽然威力比较大，但不会垂直攻击，我们可以从炮台下方将其击破。来到最顶层后，向右来到上坡处，这里上下都有机关，要小心下方移动的锯齿和上方的火焰喷射器，看准时机上下来回移动即可。上坡后往左走一点就是检查点，继续往左来到标示处后开始BOSS战。

BOSS战 :SOLO

BOSS会一直浮空，常用招式如下

低空连续激光炮：看到BOSS飞低并斜向下举枪的动作，立刻远离BOSS以免被吹飞。

低空水平激光炮：看到BOSS飞低并有充能的动作就做好准备，发射前一刻立刻用二段跳躲过，找准时机的话也可以用OPTION-C打断它。

向下的大范围离子射线：蹲在BOSS的正下方即可安全躲过。

低空来回飞舞：滑铲回避及二段跳可比较轻松地回避。

向下不断的放菱形光柱：光柱出现前地面有明显征兆，可以轻松躲开。

连锁六角形光圈：看到光圈出现后立刻砍掉BOSS脚下的几个，然后向反方向滑铲躲过上方掉落的光圈。

大范围的光柱：BOSS处于画面正中央，看准空隙躲避并跳起来趁机输出，光柱会越来越多，最后一下光柱的位置会铺满整个地面，不过高度会低很多，二段跳回避即可。

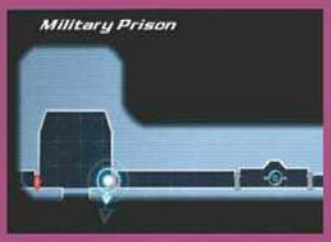
Part.8

Step.1

打败SOLO后获得——反射光剑。之后往左，用光剑将炮台发射的子弹反弹回去将其破坏，之后来到刚才的上坡处，由于现在是下坡，火焰喷射器也变为了炮台且发射子弹的角度是固定的，因此可以从上方将其破坏后安全地通过。继续向左来到炮台柱的地方，用反射将炮台破坏后可打开电网，之后向左来到红色区域后，按△键来到下一个区域。

Step.2

往左走进入下一个区域，继续往左经过一个检查点后来到如图所示的房间中。



消灭里面所有的敌人，包括一只红色机器人，注意这只红色机器人和之前不一样，会放飞拳。之后往下走并绕到右侧标记处的房间中，破坏机关并原路返回。

来到下层往左后继续向下来到最底部，将所有的飞行炮台都干掉后，周围原本锁着的门便都会打开。

Step.3

此时从左从右走都可以，需要注意的是进入一个区域后门都会上锁，要干掉这一区域的所有敌人后才能够继续前进，最后来到三角光标所在的房间遭遇两个会放飞拳的红色机器人，它们会一直集中在中央，不要和他们硬拼，多利用两边的平台进行周旋，多使用OPTION-C可比较轻松的搞定。之后往左走，可以取得【升级模块——HP上限上升】，继续往左经过检查点后，来到下一个区域

Step.4

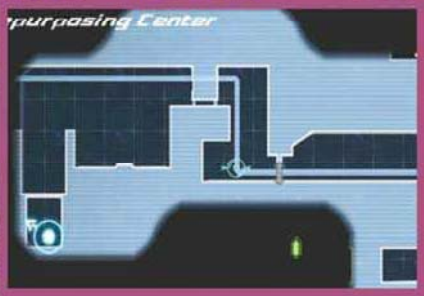
一直往左走，从顶部攀爬到对岸后，依然往左到达如图区域

利用三个平台跳跃至三角光标处触发第一个机关，注意上下来回移动的旋转锯齿。之后左侧下方的门开启，不过别急着进去，先进入左侧中间的门。

之后会有两个下压的机关，这里对跳跃操作的要求比较严格，保持摇杆往左推并跳跃，把握好快要下落的时机后再进行二段跳才能顺利通过。

Step.5

来到检查点处后往上攀爬后往左，在下图区域中可以取得【升级模块——HP 上限上升】



之后从顶部攀爬，沿途可以让铁块砸下堵住飞行敌人的刷新口，到达三角光标处后用蓄力斩触发第二个机关，之后下方的井盖开启，用下落突进来到最底层，跳下去后会有逆向的水流，保持摇杆往右前进，中途小心上下移动的锯齿，上岸后继续往右，经过一个检查点后来到机关前，跳过去触发后，底下的液体便会褪去，之后往右来到三角光标处。

Step.6

根据光标提示向上攀爬，中途会遇到甲壳虫，必须要用蓄力斩破坏其外壳才能干掉它们。来到顶部后往左，最深处有一个检查点，返回中央后往下走，在右侧可以取得【升级模块——能量槽上限增加】，之后往左来到下图区域，取得【升级模块——能量槽回复时间缩短】

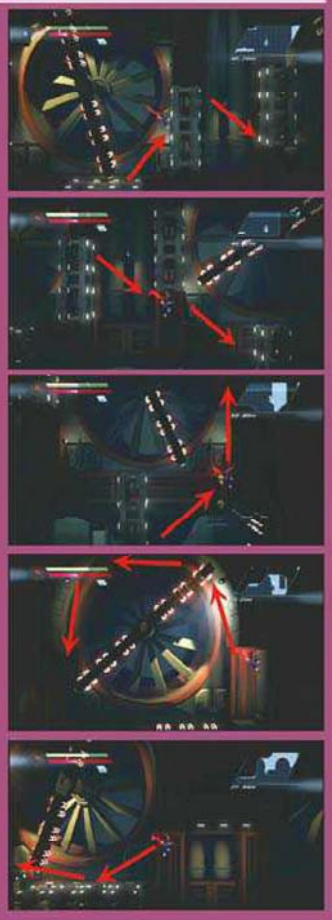
继续往左来到下一个区域。

Step.7

往左来到如图区域

利用二段跳可以先到右侧平台上触发机关，右边有一个升级模块，不过因为有连续下压的障碍暂时还不好取得。因此先往左，进入刚开启的门中往左来到下图所示的区域，并按照红色箭头的路线来到上层平台。

之后往右根据以下图解的步骤来到更上层的平台：



最后往右进入三角光标的房间中，迎来 BOSS 战。

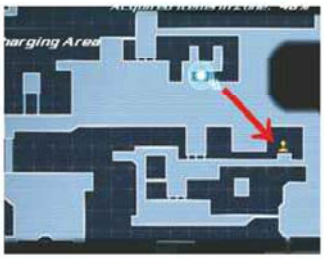
BOSS 战 :TONG POOH

主要招式有发射绿色光弹，以及旋转突刺前冲，前冲的准备动作明显且距离不远，可以轻松闪避。累积一定的伤害后，红衣持枪的 PEI POOH 会出现支援，配合 OPTION-C 可以较快地将他们解决。战斗过程中要小心版边旋转的风扇，接触到的话会有伤害判定。效仿之前的打法即可。对 PEI POOH 造成一定的伤害后，换成蓝衣持长枪的 NANG POOH 上场，最后会形成三人同场的局面。场面看似混乱，其实只要注意回避他们的蓄力冲刺，

Part.9

Step.1

打倒 BOSS 后得到新技能 ——OPTION-A[Dipodal Saucer]。之后在黄色的区域按△键便可将两侧的风扇停下。接着来到下图所示的黄色区域中按三角触发机关，然后到右下方之前有下压障碍阻挡的地方取得【升级模块——能量槽上限上升】。



之后原路返回来到下方三角光标处，一直往右来到下一个区域。

Step.2

进入下一区域后，按照光标提示，一直来到黄色区域所在的位置触发机关，最后一个水泵开启。之后往回走，穿过三个水泵处一直向下来到最底层，往左走经过一个检查点。从检查点的门出来后，继续往上攀爬，从天花板中央进入上层

后，在最右边可以取得一个【升级模块——能量槽回复时间缩短】

之后沿着天花板继续往左并下滑，来到左侧尽头向上跳跃至传送带，之后向上跳跃至通道中，注意通道两侧会慢慢靠拢，此时要快速地向上通过，之后继续沿着传送带往上，注意途中会有炸弹爆炸，接着往左穿过反向的传送带，中途头顶会有一个炮台，可以用 OPTION-A 吸收攻击并顺利通过。继续往左，中途有很多电网，借助于移动的铁架通过，到达检查点。之后一直往左走，用下落突击打破红色挡板后来到底层，进行 BOSS 战。

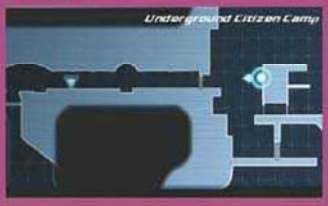
BOSS :ARCHISPIROSTREPTUS GIGAS

BOSS 的实力不强，翻滚攻击可以利用滑铲或者到版边利用二段跳回避，钻出攻击在地面会有明显的提示，会冒出大量的土，轻松回避后利用其大硬直趁机输出。此外喷射液体也不足畏惧，多利用 OPTION-A 和 OPTION-C 可以很快完成战斗。

Part.10

Step.1

打败 BOSS 后从右侧出门来到检查点。从检查点右边的门出去，跟着光标的提示前进，来到下图区域



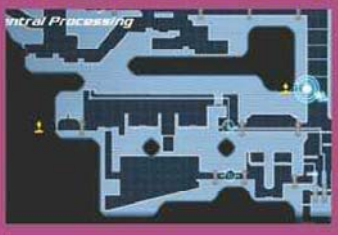
干掉场景中所有绿色液体人之后，进入左边通道的三角光标处，学会了新技能——发射苦无。之后一路向下，来到底层后往左可以取得【升级模块——苦无发射范围提升】，之后来到最右侧，用苦无开启电网后面的机关，从上面的门出去并来到下图区域

用苦无攻击门便能开启，进去后来到最深处即可取得【升级模块——苦无数量提升】，要小心途中会移动的锯齿，利用二段跳和滑铲可以躲过。拿完后返回往下走，向右来到三角标记处。

Step.2

来到最右侧后向上攀爬回到水泵区域，到下图中两处黄色箭头的地方用苦无开门后，分别取得【升级模块——苦无数量提升】和【升级模块——苦无范围提升】

之后往右下方走来到下图区域，用苦无射天花板上方的机关后将门开启，之后往右来到下一个区域。



Step.3

往右出门后，开启下方机关，踩着升降的台子来到对岸，用苦无开启门后进入。之后尽量沿着天花板攀爬，用苦无解决炮台和敌人，来到检查点处后继续往右，进入三角光标所在的紫色区域，小心中间转动的扇叶，二段跳过去，来到右边的房间开启机关，此时会出现两个炮台，左右跑动用苦无将他们干掉后，回到扇叶处便可发现扇叶停止转动，然后跳下去利用黑色的重力球来到最底层的正中央处，二段跳跳到右边的房间中，用苦无开启右侧上方的机关即可将右边的门开启。出门后攀爬至上方出口，自动上浮，之后触发与一个大重力球的战斗，重力球会不间断放电，放电的时候跳到旁边放苦无，没放的时候跳上去进行输出，虽然重力球还会发射子弹，不过速度不快很容易躲开。

Step.4

打败重力球后获得新能力——等离子突进，用这个能力可以通过那些仿佛被液体堵住的门。之后往左走，利用等离子突进穿过几道门，之后一直往左来到黄色区域中按△键触发机关，继续往左来到下一个房间，；利用二段跳来到中间圆环的上方，即可弹射到下一区域。

Step.5

来到下一区域后，用等离子突进进入左侧通道，先在下层取得新能力——Reflec Plasma Catapult，在等离子突进的过程中，可以反射敌人的攻击。之后回到上层往左并向上攀爬至三角光标处，通道中的多方向炮台可以用苦无先干掉。触发剧情后从右侧的门出去，接着来到最上层往右，经过检查点后来到下一个区域，一直往右走再次更换区域。

Step.6

往右来到下图所处位置，往下可以取得【升级模块——能量槽回复时间缩短】。

之后往右走，经过上下有电网的区域时跳起后用等离子突进弹射通过。中途可以先到下图所示处取得新能力——Reflect Kunai，苦无射到场景中会反弹。

之后来到右侧的尽头后向上攀爬并朝着光标提示处前进，中途会有一场强制战斗，必须消灭房间中所有的敌人才能继续前进。接着向上攀爬后往左，最后来到左上角光标处迎来 BOSS 战。

BOSS :GENERAL MIKIEL

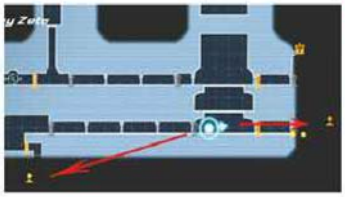
一开始先追着 BOSS 一路往下，之后便要挑战 BOSS 的真正形态：TORNADO

BOSS 远离平台的时候会放各种导弹，小心闪避，垂直的机枪扫射看准缺口可以用滑铲或者等离子突进躲过。之后要小心 BOSS 接近平台时的撞击攻击，当其靠近平台后，先破坏两侧的炮台，然后瞄准 BOSS 的头部进行输出。当累积一定的伤害后，BOSS 会发射火焰喷射器，玩家可以用 OPTION-C 将喷射器快速清除掉。

Part.11

Step.1

打败BOSS后，在场景右侧取得新能力——Explosive Cypher，爆破光剑。按方向键右可将光剑切换到这一形态，场景中散发黄色光芒的门之后便可以用这一能力打开。用刚拿到的能力从左边的黄色门出去，来到下图区域中，左侧升级标记处取得【升级模块——苦无范围增加】，在右侧升级标记处取得新能力——Explosive Kunai，附带爆破能力的苦无。



之后触发图中右上角的机关，向下后往右经过检查点，并进入下一个区域。

Step.2

沿着逆向传送带往右，中途有激光的障碍，当传送带上的士兵要经过激光障碍的一瞬间，机关便会消失，此时立刻把士兵干掉然后快速穿过，通过传送带后向上来到上层，之后从右上角绕到左下方触发一场小BOSS战。

BOSS :BRAINWALKER

这场BOSS战很简单，注意回避激光和导弹，多使用OPTION技能几下就能把BOSS解决，之后取得【升级模块——HP上限增加】

Step.3

之后利用右侧的弹射环离开，往右经过检查点后往下走，在落下过程中会有激光干扰，可以用等离子突进移动到平台上安全通过，来到最底层后向右走，在检查点出门后正下方处取得【升级模块——能量槽上限上升】，然后往右走用等离子突进穿过有红色机关的传送带，之后借助移动的平台穿过红色激光区域来到上层，消灭所有的士兵。接着从中央弹射，来到最上层后迎来BOSS战。

BOSS :XI WANG MU

XI WANG MU（西王母）集合了前面东南北风三姐妹的招式，照着之前的打法闪避即可。比较有威胁的招式是其处于画面中央，向两侧放出屏障的同时还夹杂着全方向的弹幕，伤害颇高。不过此时玩家可以攀爬到两侧版边的中央对着她狂扔苦无或是OPTION-C，没等弹幕过来就可以把她轰下来，造成大硬直并趁机进行输出。

Part.12

Step.1

打败BOSS后获得新能力——OPTION-B[Tetrapodal Robo-Panther]，来到蓝色标记处按△键来到下一个区域，往左经过检查点后来到最左侧后往下，之后在下图区域中先蹲下用苦无开启右侧机关，出门后前往蓝色豹头标记处，按△键前往下一区域。

Step.2

来到下图位置，先从上面的缝隙用苦无触发机关开门，取得【升级模块——苦无数量增加】，之后回到上层三角标记处，此时还无法进入，要先到最上层从左边进入，来到最左侧蓝色区域后按△键换区。

来到下图所示区域后，前往红色标记处，按△键换区后迎来BOSS战。

BOSS :DUROBOROS MK. Ⅲ

战斗开始后先躲到第二层最里面，并攀爬至天花板，这样BOSS发出的冲击波便完全无法对玩家造伤害，并且BOSS会把自己的头插到你的身边，此时用各种技能猛攻。不过还要留意BOSS在远处的动作，如果看到它口中有含着蓝色火焰并从画面中消失时，便代表着它要喷射冰炎了，这个时候爬到场景中顶部平台，先用苦无对着BOSS狂轰，之后看准时机用二段跳+等离子突进躲过斜向下的冰炎攻击。

Part.13

Step.1

打败BOSS后取得新技能——Ultra-Cold Cypher，按方向键下可以切换至冰属性光刃，除了可以冻结敌人，还可以用于通过蓝色的门。从红色区域按△键返回原本的场景，之后回到蓝色豹头处按△键来到下一个区域。

先到下图所示取得【升级模块——能量槽上限提升】。

然后再回到豹头处按△键来到下一区域，一直往右走用冰刃通过蓝色门，中途触发剧情后要将房间里所有的敌人消灭后，右边的门才会开启。之后到右侧最深处取得新技能——Ultra -clod Plasm，冰属性的等离子突进，可将经过的敌人冻结。之后返回来到下一层右边的房间中触发剧情，并打倒所有的敌人。接着继续往右，先触发第一个机关遮住激光后，到下方触发第二个机关，最后借助两个浮动的培养槽来到对岸。

Step.2

往右走，从场景的上方进入对面的门，之后根据提示来到黄色区域处，按△键触发机关，接着出门后往右下方走，跳到底层后往左走，中途触发剧情，干掉所有的敌人后方可继续前进。如果战斗途中遇到敌人不刷新的情况，可以用二段跳配合等离子突进直接从紫色屏障的上方离开。接着来到一个长的通道，经过一个检查点后继续强制战斗。

Step.3

战斗过后往左，来到有电流机关下落的房间中，趁着电流机关升到最顶上时跳下去，并在落地的一瞬间用等离子突进快速达到安全区域，以免被压死，之后的攀爬亦是如此。来到上层后便是一路飞行来到检查点处，从检查点左边出去后，有一个非常考验速度和反应力的挑战，前方有拦路的障碍，后方也有激光在迫近，需要利用滑铲二段跳以及等离子突进等才能顺利通过。穿过障碍区域后，往左经过检查点，穿过反重力通道后挑战一个大的重力球，将其打败后原路向右返回三角光标处，中途有一场BOSS战。

BOSS :MECHA PON

BOSS的主要招式是双拳砸向地面后迅速突进，落地后附带范围较大的雷击，看准他双手砸下来的位置用冲刺躲开即可。当BOSS吊在天花板上放闪电球时，玩家可以站在其正下方，通过跳跃突进躲避的同时，顺便对其进行输出，一旦它掉下来后就会有大硬直，也是输出的好时机。

Part.14

Step.1

打败BOSS后自动来到下一个区域，往左经过检查点，来到下图的位置可以取得【升级模块——HP上限提升】，之后从中间的通道往下跳，来到最底层后往右走。

到下图位置中触发机关，接着往左来到对岸的房间中取得【升级模块——能量槽上限提升】

之后进入下层的门，开启机关后往右，再返回上层往右开启右侧房门中的机关，再沿路返回跳到下层。往左经过检查点，之后往上爬并向左走，中途触发一场强制的小BOSS战，BOSS就是和之前类似的机械龙，使用冰属性攻击比较有效，打败BOSS后往左走取得新技能——Explosive Plasma Catapult，等离子突进带有爆破伤害。

Step.2

从下层往左，穿过检查点后攀爬至最上层，继续向左走到尽头后，用下落突击来到下层后，来到左图位置

用苦无启动右侧门上方的机关后进入门中，接着进入最右侧的房间中启动机关，并用苦无启动正上方的机关后，用等离子突进迅速来到门外，之后回到上层，进入左侧通道。

Step.3

之后来到右图位置，首先用蓄力斩触发顶上左右两边的机关，左侧的门开启，之后往下依次开启每层的机关，来到最底层后首先进入右边的房间中，用苦无触发顶部的机关后立刻用等离子突进来到对岸的门内。干掉所有的敌人并来到检查点，出去后便迎来BOSS战。

BOSS :JUROUNG

这个BOSS有点烦，要有耐心。首先BOSS会在下方放水之手，水之手分为垂直向上以及水平移动两种，垂直向上的水之手出现前会有漩涡提示，注意观察后即可安全躲开。而水平移动的水之手只要跑到BOSS对面的版边就可以安全躲过。

抓准机会将BOSS削弱到一定的程度后，他会召唤出一个大的水之手，并站在上面进行攻击。注意他身下的水之手也是有伤害判定的，不要贸然接触。此时BOSS除了会放两种类型的水之手攻击外，还会放出交错的水柱，水柱的落点提示很明显，可以比较轻松的躲开。由于BOSS所处的位置较高，笔者建议玩家可以先使用OPTION A，站在大的水之手前方，跳起来用光剑进行攻击，配合OPTION A的伤害可以带来可观的输出，一旦觉察到BOSS有攻击的动作立刻离开，并用红色的反射苦无与其周旋。

BOSS的大招是跳到画面中央后，放出四面八方的水之手将玩家挤到正中央，一旦看到BOSS来到画面中央便立刻用等离子突进向版边移动。

Part.15

Step.1

打败BOSS后拿到新技能Magenti Cypher，按方向键左可切换至紫色光刃，之后便可以开紫色的门了。往左移动来到尽头后向上走，蓄力触发最顶层左侧的机关后，进入左侧房间取得【升级模块——苦无范围扩大】。之后跳到右侧，用苦无触发门口顶上的机关后，迅速向右通过原本锁着的门，并一直来到重力球通道中。利用重力球回到通道的上方，并进入左侧门中。

Step.2

往左来到三角光标处的正下方，攀爬到顶部后用等离子突进即可来到下一个区域。到达右上角三角光标处后来到下一个区域。往右走来到正中央后发现还有一个锁未

解开，因此只能继续往右走前往下一个区域。来到下一区域后，先不用急着往上走，可以先进入右侧的通道，中途在金色升级模块所在的房间中将所有的敌人打败，可以得到新能力——Magenti Kunai，带有追踪效果的苦无。之后继续往右，出门来到广场处，在左侧上方黄色门内取得【升级模块——能量槽上限提升】。

Step.3

回到三角光标正下方的区域，向上攀爬至上层后，用蓄力斩触发左右两侧的机关，下层的挡板开启。之后往下来到黄色区域后按△键触发机关，再回到上层的红色区域前按△键前往下一区域。在空中的平台间跳跃前进，注意会有反向的风干扰，最后来到主舰上，沿着主舰的外壁向上攀爬，到达甲板后向右前进。来到飞艇内部后触发一场强制战斗，打败两个白色机械 BOSS 后，右侧闸门开启，进入到上层黄色区域按△键，左侧向下通道的挡板开启。来到下层后往左便到达检查点。

Step.4

往左利用滑铲不断前进，进入下层后往右走并来到最下层，此时要注意会有间断的热气吹过，会对玩家造成较大伤害，可以利用场景中的凹陷处进行躲避。往左走，沿途用蓄力斩破坏蓝色的能量柱，进入下一层后则往右前进。来到最右侧后进入向下的通道中，往右穿过检查点来尽头后，向上攀爬进入重力球通道内，利用重力球来到最上层后，迎来 BOSS 战。

BOSS :SOLO ZN-2

BOSS 的招式繁多而且实力很强，主要招式如下：

能量方块：一开始 BOSS 会出在画面的两侧放出红色的能量块，玩家可以使用苦无将能量块击落以免发生连锁爆炸。

弹幕发射：之后 BOSS 会在画面边缘向外释放好几波的弹幕，找到弹幕的空隙小心躲避，一旦被多个弹幕击中会受到很高的伤害。玩家也可以在其放弹幕之前就跳到其背后，此时只会受到小幅的伤害但却能够配合 OPTION A 进行可观的输出。

火焰喷射：BOSS 飞到画面的中央进行 360 度的火焰喷射，范围会不断扩张，不过伤害不算太高。想要躲开的话要在其喷射开始前的瞬间起跳，用等离子突进迅速飞向 BOSS 的的头顶。

火焰四射：向场景的四周都扔出火焰弹，并会持续燃烧一段时间。场面比较混乱，注意火焰弹的落点用二段跳回避。

Part.16

注意：战胜 BOSS 后，回到高塔前方的红色区域处按△键就可以来到塔内，不过一旦进入塔内后就无法再出来了，因此想要收集探索的话可以选择先不进入。

Step.1

来到塔内后，敌人的数量级攻击欲望都有明显的增强，千万要小心。玩家首先分别进入左右两侧的门中，攀爬至最顶层触发机关让大厅中的左右石像朝中央转动，通往下层的道路开启。向下进入反重力通道后，需要用等离子突进才能继续向下移动，消灭场景中所有的敌人后，底部升起一个机关，用蓄力斩触发后重力恢复正常。

Step.2

回到中央的大厅处，从右侧的门进入后，攀爬至第三层，利用门外的弹射环向上前进，之后便以“之”字型路线，借助弹射环和等离子突进来到最顶层。之后顶层平台急速上升并不断涌现出敌人，将他们全部消灭后平台便到达上层并停止，玩家借助弹射环向上前进后，便迎来最终 BOSS 战。

BOSS 战 :GRANOMASTER MEIO

最终 BOSS 战一共分为两个阶段，是一场颇具难度的持久战。

第一阶段 BOSS 保持人形，攻击手段不多，分别是释放四散的红色光球、释放四散的紫色泡沫、左右斜向的紫色激光以及带追尾效果的紫色光球。这些招式的速度都不快，小心闪避并抓准时机进行输出，需要注意的是紫色激光碰到场景的话会反弹，这一阶段的战斗建议使用紫色的 Magenti Cypher 和 Magenti Kunai。

打败 BOSS 的第一阶段形态后，玩家的 HP 槽会自动回满，之后便是最具难度的第二形态战斗了，此时 BOSS 化身为 MEIO PRIME。

BOSS 首先会在玩家头顶处不断地发出红色的扩撒弹幕，此时朝着弹幕扩散起点的反方向利用弹射环朝着 BOSS 突进，可以躲过并趁机进行输出，或是躲在重力球的背面，尽量维持 HP 值。

之后 BOSS 会远离玩家，用两根触手进行攻击，玩家此时需要借助于重力球以及弹射环来回地跳跃回避，特别需要注意的是触手砸到重力球上后还会形成冲击波。当 BOSS 砸最后一下时，它的触手会被卡在重力球上一段时间，此时赶紧用技能狂轰乱炸吧。

之后 BOSS 还会靠近，除了红色弹幕外还会配合蓝色的激光攻击，玩家可以站在其正下方专心回避，并用 Magenti Cypher 将它快速解决。

打败 MEIO PRIME 后，游戏的流程至此也就全部结束了。

奖杯部分

奖杯总数	31	铜杯	7	银杯	20	金杯	3	白金	1

由于本作是一款相当硬派的动作游戏，因此如果是平常比较少接触这类游戏的玩家，想要取得白金并不轻松。首先游戏设置了难度相关的奖杯，分别是在Normal难度和Hard难度下各通关一次，需要注意的是，高难度通关并不会解锁低难度的奖杯，二周目在所难免。另外一个难点奖杯是Speed Demon，要求4小时内通关任意难度，笔者的建议是可以先在Normal难度下快速通关一次，不做收集，因为在游戏中如果玩家死亡，那么从上一个检查点到死亡这段时间是不会计入通关时间的，因此不做收集在4小时内通关Normal还算比较容易。而所有与收集相关的奖杯都可以放到Hard难度通关时来完成，最大程度的节约白金所需的时间。

白金难度	6/10
白金所需时间	22小时
在线奖杯	无
最少通关数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Strider Master
白金
取得条件： 获得所有奖杯。

Master of Unlocking
铜杯
取得条件： 第一次使用蓄力斩攻击黄色机关。
奖杯说明： 在第一场BOSS战过后学会蓄力斩，之后破坏黄色机关即可。

You've Got The Power
银杯
取得条件： 集齐所有能量槽相关的升级模块
奖杯说明： 能量槽相关的升级模块分为两种，一种是提升能量槽上限，另一种则是加快能量槽回复时间。两种都要集齐才能取得奖杯，可以查阅攻略流程中给出的部分，以及光盘中附赠的全收集视频。

Remember The Fallen
银杯
取得条件： 集齐所有阵亡的Strider的记忆
奖杯说明： 取得飞龙的所有服装，具体可参照光盘中附赠的全收集视频。

Health Nut
银杯
取得条件： 集齐所有HP槽相关的升级模块
奖杯说明： 收集所有提升HP槽上限的升级模块，可以查阅攻略流程中给出的部分，以及光盘中附赠的全收集视频。

Cuts Like a Knife
银杯
取得条件： 集齐所有苦无相关的升级模块
奖杯说明： 苦无相关的升级模块分为两种，一种是提升苦无数量，另一种是提升苦无发射范围。两种都要集齐才能取得奖杯，可以查阅攻略流程中给出的部分，以及光盘中附赠的全收集视频。

Collector of Collecting
银杯
取得条件： 取得所有大的HP回复道具。

Didn't Miss a Beat
铜杯
取得条件： 以全程无掉落的状态完成空中关卡Balrog。
奖杯说明： 在攻略流程Part.15，Step4中，在空中跳跃到主舰的过程中没有掉落。由于有逆向的风干扰，因此比较考验玩家的控制技巧。

Speed Demon
金杯
解锁条件： 4小时内通关任意难度。
取得方法： 建议在Normal难度下不做收集取得这一奖杯，如果对自己的实力有信心的玩家也可以选择在Hard难度下快速通过，然后在Normal难度做全收集。

Special Class-A
金杯
解锁条件： 最高难度通关。
取得方法： Hard难度通关一次即可。

Class-A Ninja
银杯
取得条件： 最高难度通关。
奖杯说明： Normal难度通关一次即可。

Eye of the Tiger
铜杯
取得条件： 用OPTION-B技能打倒20个敌人。

Untouchable
金杯
解锁条件： 以无伤状态连续打倒20个敌人。

I Got You!
铜杯
取得条件： 击败SOLO。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.7的BOSS。

Death of the Iron Ruler
银杯
取得条件： 击败General Mikiel。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.10的BOSS。

Equal in the Face of Death
银杯
取得条件： 击败Grandmaster Meio
奖杯说明： 打败攻略流程Part.16中BOSS的第一形态。

Now I am the Master
银杯
取得条件： 击败Meio Prime
奖杯说明： 打败攻略流程Part.16中BOSS的第二形态。

Don't Drink the Water
银杯
取得条件： 击败Juroung。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.14的BOSS。

Shock the Monkey
银杯
取得条件： 击败Mechapon
奖杯说明： 打败攻略流程Part.13的BOSS。

Another Soulless Copy
银杯
取得条件： 击败Pei Pooh和Nang Pooh。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.5的BOSS。

A Cold Wind Blows
银杯
取得条件： 击败Pei Pooh
奖杯说明： 打败攻略流程Part.4的BOSS。

Red Dragon Awaits
银杯
取得条件： 击败the Armored Dragon。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.2的BOSS。

Dragon Slayer
银杯
取得条件： 击败the Armored Dragon Stage 2。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.12的BOSS。

The Circle Is Now Complete
银杯
取得条件： 击败Resurrected Solo。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.15的BOSS。

Run Crying Back To Your Masters
银杯
取得条件： 击败Pei、Nang、Tong Pooh三姐妹。
奖杯说明： 打败攻略流程Part.8的BOSS。

You Must Defeat Sheng Long
银杯
取得条件： 击败Xi Wang Mu
奖杯说明： 打败攻略流程Part.11的BOSS。

That's No Moon
铜杯
取得条件： 击败重力球Gravitron
奖杯说明： 打败流程中第一个重力球。

All Fall Down
铜杯
取得条件： 击败重力球Gravitron2
奖杯说明： 打败流程中第二个重力球。

Spice Must Flow
银杯
取得条件： 击败the Millipede。
奖杯说明： 打败流程中会遇到的爬虫。

I'm Rubber, You're Glue
铜杯
取得条件： 利用反射打败20个敌人
奖杯说明： 取得反射属性的光剑后多使用即可。

Meet Cypher's Edge
铜杯
取得条件： 成功将Hit Meter充满25次
奖杯说明： 用冰属性光剑比较容易将Hit Meter累积槽蓄满，取得后多使用即可。

土佐之龙与王生之狼的维新物语

“《如龙》系列”每年一作的稳定效率在今年也没有被打破，不仅如此，本作还成为了日版 PS4 的首发护航作之一，可见其人气之高。本作的舞台不再是玩家们所熟悉的神室町，而是变成了新选组与攘夷党活跃的幕末时期下的京都，曾经在本传系列里死亡或失踪的角色们也会在本作里都会以各种各样的方式登场。主角坂本龙马在本作里有四种战斗风格，让玩家们能够在战斗中体验不同的操作乐趣。丰富的小游戏和收集要素在本作里也依然没有缺席，本作甚至还在 PSV 上免费配信了一个能够与原作存档进行联动的小游戏，让玩家们能够随时随地体验到本作的乐趣。

如龙 维新	SEGA	动作冒险
PS4	龙が如く 维新!	日版
	2014年2月22日	本地1人，在线2～4人	8600日元
	PSV的APP联动	对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：25～30小时
白金所需时间：200小时左右

文 秋沙雨　美编 NINA

游戏系统

游戏操作

日常冒险

PS4按键	功能
○	确定/对话/调查
左摇杆	移动
左摇杆+×	冲刺
左摇杆+L1/R1	步行
右摇杆	移动视角
R1+○	对话快进
L2	重置视角
R3	第一人称视角
OPTIONS	打开菜单/暂停
触控版	显示地图

战斗操作

PS4按键	功能
方向键	切换战斗风格
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
○	抓住/捡起/特殊攻击
×	闪躲
△	重攻击/火热必杀技
□	连续攻击
L1	格挡/防御
R1	摆出架势
L2	重置视角/火热必杀技
R2	绝技
OPTIONS	暂停

游戏菜单

在平时冒险或战斗中可以按下START键或OPTIONS键打开游戏菜单，进行角色能力的升级、道具的使用以及游戏情况的确认等。

道具

玩家所持有的道具分为回复类的所持有道具、农作物、鱼类、装备素材以及贵重品五大种。

●所持有道具

这是所有道具里唯一一个有种类限制的道具栏，在该分类下能够携带恢复性道具以及挥洒式的鱼饵、肥料、食物类道具等。一开始的可携带上限为20个，通过德商店升级之后最多可以扩展到40个。在战斗里或支线里获得的道具超过了上限的话系统会自动把多出来的那一个直接送回仓库。

●农作物

在商店里购买或者从田地里收获的蔬菜类，种类没有限制，数量上限为99。不能够放进仓库里。

●鱼类

在商店里购买或者在河边与海边钓上来的鱼类，与农作物一样，没有种类限制，数量上限为99。不能够放进仓库里。

●装备素材

在商店里购买或者通过战斗、支线、捡拾获得的用于合成或强化装备的道具，没有种类限制，数量上限为99。不能更放进仓库里。

●贵重品

平时在主线或支线里获得的重要道具、天启书、赌场游戏的点数棒以及抽奖券基本都放在这里。

装备

在该页面里可以进行武器和防具的装备，武器和防具的获得可以通过支线奖励或者在战斗时打掉敌人的武器再捡取获得，武器和防具的可携带数量没有上限。

武器装备包括刀、特殊武器、枪和子弹四种。防具装备则包括头巾、胸甲和笼手三种。

特殊武器一般是在格斗模式下使用的，种类丰富，从长枪到斩马刀都有。

角色能力的强化

在该页面里可以利用角色本身以及每个型升级时获得的“魂球”来对每个“型”的技能进行强化。每个“型”的段位上限为25，对应的型升级时能够获得对应颜色的“魂球”，用于升级该“型”的技能。而角色自身升级时则是会获得无色的“魂球”，能够升级四个“型”的技能。带有“封”字的孔是得通过在各个修行场进行修行或习得天启技之后才会解封。

手纸

该页面的作用是用于收取第二人生模式相关的贷款催债通知和在完成了各项Complete项目之后接收宇都宫的庆贺邮件。

精进目录

该菜单的作用是确认玩家们在日常探险时的游戏深入程度，根据玩家的表现来奖励一定的德点数。精进目录分为“冒险”、“第二人生”、“交流（店铺）”、“交流（人物）”、“战斗”五大项。

“冒险”是平时在京都里探险相关的内容，例如与人对话500次、累计砍1000次柴、在各地区的评价等级达到MAX等。

“第二人生”是与第二人生模式相关的内容，例如收获1500个农作物、看过与遥的所有事件、做50次料理等。

TIPS | 靠近牵牛子塾时野猫会发出威胁般的叫声。

“交流（店铺）”是与京都各地商店有关的内容，需要玩家花钱在商店里买东西来提升与该商店的绊。并非所有的商店都有该项目，商店相关的绊值提升与价格和购买数量无关，而是与购买次数有关，如果碰到了有绊值的商店，那么买东西就一次买一个，等买够了之后与该店铺的交流也就差不多达到系统的要求了。

“交流（人物）”基本是与支线有关的内容，玩家们完成支线之后就会开启与该NPC的绊值，平时通过给NPC料理、蔬菜，或者给NPC看他们指定的武器时就能够提升绊值。

“战斗”是与战斗系统相关的内容，例如在街上打倒500人、以火热必杀技结束战斗100次等。

第二人生（アナザーライフ）

在该页面里能够确认第二人生模式当前的情况，包括：与遥的亲密度、养了哪些宠物、设施与钓竿的等级、田地当前的收获情况、生意买卖相关的情报、料理制作的完成度等。

Complete（コンプリート）

在该页面里能够确认游戏的完成情况，其中包括：支线、迷你游戏、第二人生、料理店、全火热必杀技、武器&防具全达成、修炼师父、通缉犯、战斗迷宫以及斗技场。当把其中一项完全达成之后又把的数字就会变成红色，左边的标题前还会追加一个金色的徽章，从屋子里出来时会受到宇都宫的信，这时候就能去寺田屋的厨房里去找宇都宫领取奖励。

“德”点数

通过完成支线、玩小游戏、完成精进目录的项目、进行购物或在神社和小庙里祈福就能够获得“德”点数。

德交换

“德”点数可以在神社的“德交换”商店里购买各项目来为游玩添加更多的便利，其中包括扩张第二人生模式的家居设施、强化田地的等级或扩张田地、获得更好的钓竿、增加道具携带上限、增加可冲刺的时间等。

神主商店

当德点数消费到一定程度时就能够在神主那里用“德”点数直接进行素材或道具的购买，同时还能够购买增加经验值的道具等。

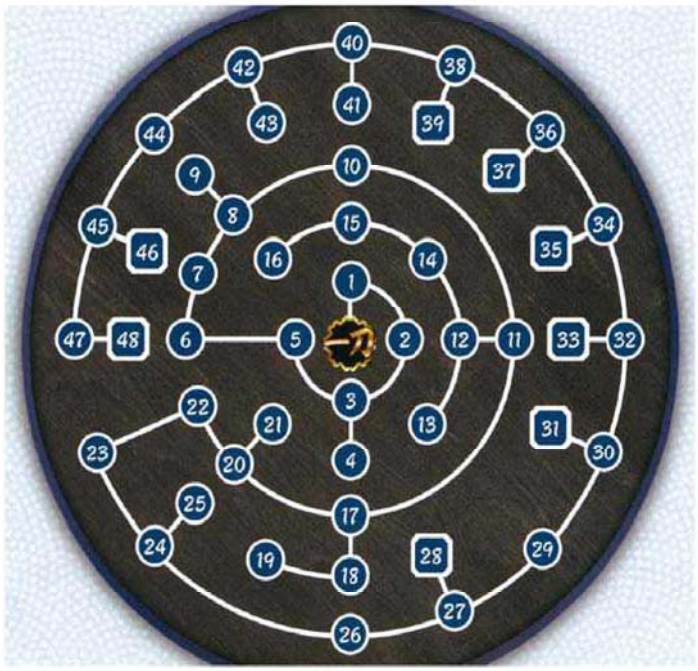
战斗

战斗风格

在本作里主角坂本龙马能够使用四种战斗风格，分别是“一刀之型”、“短枪之型”、“格斗之型”和“乱舞之型”，在战斗里通过十字键来切换四种风格，↑键为“乱舞之型”、←键为“短枪之型”、↓键为“格斗之型”、→键为“一刀之型”。

一刀之型

手持双刀的战斗风格，攻击速度在四个“型”里算是最快的一个，在使用普通攻击的过程中长按△键的话就能够使用蓄力攻击，不仅能够给敌人带来大幅度伤害，还能够破除敌人的防御。除了能够装备太刀之外，还能够通过习得技能来装备大太刀。



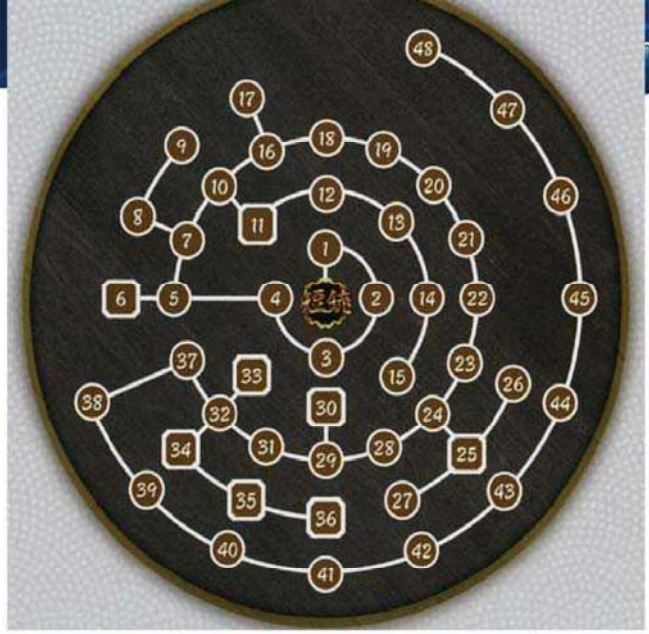
TIPS | 每进行完一次主线时井口和罐子都会刷新一次。

编号	名称	魂珠解封条件	技能效果/限界突破后的技能效果
1	连击 轰	–	在连击中长按△键可使出蓄力技/“连击 轰”攻击力增加
2	剑击强化	–	一刀之型的普通攻击连击数可增加到4次/连击攻击力增加
3	一刀段位 初段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
4	连击 轰闪	–	在“连击 轰”打到敌人的瞬间按△可发动火热必杀技/“连击 轰闪”攻击力增加
5	体力增加 壹	–	体力上限增加/体力上限增加
6	剑击 狼牙	–	长按△键发动突进攻击/“剑击 狼牙”的威力增加
7	大剑击强化	–	普攻4次之后长按△键两次即可发动强有力的攻击/大剑技威力增加
8	剑击 微睡	–	奔跑时按下△键即可发动回旋攻击/“剑击 微睡”的威力增加
9	剑击 睡闪	–	在“剑击 微睡”打中敌人的瞬间按下△键即可发动火热必杀技/“剑击 睡闪”的威力增加
10	无念坊の心得	–	在被破防的时候按下L1键即可再次防御/在敌人攻击落下的瞬间防御即可弹开敌人的攻击
11	武剑技 追い讨ちの极み	–	靠近倒下的敌人按下△键即可发动火热必杀技/“武剑技 追い讨ちの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
12	大太刀の心得	–	能够使用大太刀/大太刀的攻击力增加
13	大太刀研钻	–	大太刀的攻击力增加/大太刀的攻击力增加
14	刚剑 蝇啼かせ	–	装备大太刀靠近位于墙边的敌人按下△键即可发动火热必杀技/“刚剑 蝇啼かせ”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
15	刚剑 猿返し	–	装备大太刀时敌人的攻击落下的瞬间按下△键即可发动火热必杀技/“刚剑 猿返し”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
16	刚剑 风车	–	装备大太刀面对3个以上的敌人时按下△键即可发动火热必杀技/“刚剑 风车”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
17	武剑技 一刀の极み	–	靠近敌人按住R1键摆出攻击姿势时按下△键即可发动火热必杀技/“武剑技 一刀の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
18	武剑技 一刀追击の极み	–	在“武剑技 一刀の极み”发动时按下△键发动追击发动火热必杀技/“武剑技 一刀追击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
19	武剑技 ふっ飞ばしの极み	–	在“武剑技 一刀の极み”发动时摇动左摇杆追击发动火热必杀技/“武剑技 ふっ飞ばしの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
20	一刀段位 贰段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
21	忍耐 升段	–	“忍耐”的上限增加/“忍耐”的上限增加
22	体力增加 贰	–	体力上限增加/体力上限增加
23	ヒ-ト ゲ-ジ上限增加	–	提升必杀槽上限/提升必杀槽上限
24	一刀段位 参段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
25	剑速强化	–	一刀之型的连击速度增加/一刀之型的连击速度增加
26	武剑技 壁突き込みの极み	–	对靠近墙边的敌人按下△键即可发动火热必杀技/“武剑技 壁突き込みの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
27	ヒ-トアクション强化	–	火热必杀技上升速度增加/一刀之型的火热必杀技攻击力上升
28	美技 霞ノ太刀	修行	在回避时按下△键即可发动火热必杀技/“武剑技 美技 霞ノ太刀”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
29	一刀段位 四段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
30	一刀段位 五段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
31	美技 风见鸡	修行	防御期间敌人攻击落下来的瞬间按△键即可弹反敌人的攻击/“美技 风见鸡”的威力增加
32	体力增加 参	–	体力上限增加/体力上限增加
33	武剑技 弹避けの极み	修行	与持枪的敌人保持一段距离，当敌人攻击时按下△键即可发动火热必杀技/“武剑技 弹避けの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
34	一刀段位 六段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
35	美技 枯叶乱れ	修行	当敌人攻击落下来的瞬间按下△键即可发动火热必杀技/“美技 枯叶乱れ”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
36	体力增加 四	–	体力上限增加/体力上限增加
37	武剑技 枯叶微尘	修行	当身后的敌人攻击时按下△键即可发动火热必杀技/“美技 枯叶微尘”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
38	一刀段位 七段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
39	武剑技 踏み込み一闪	天启	在“美技 风见鸡”发动后按下△键即可发动火热必杀技/“武剑技 踏み込み一闪”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
40	鬼神の加护	–	长按△键给敌人最后一击时获得的经验值增加/长按△键给敌人最后一击时获得的经验值增加
41	剑击 狼牙 终	–	当“剑击 狼牙”打中敌人时按○键/“剑击 狼牙 终”的威力增加
42	体力增加 五	–	体力上限增加/体力上限增加
43	狼牙 弧风斩	–	在发动绝技时按○键即可发动回旋攻击/“狼牙 弧风斩”的威力增加
44	一刀段位 八段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
45	一刀段位 九段	–	一刀之型攻击力增加/一刀之型攻击力增加
46	美技 闪の太刀	修行	在敌人的攻击落下的瞬间按△键即可发动强有力的反击/“美技 闪の太刀”的威力增加
47	武剑技 空中回转斩り	–	冲向3人以上的敌人时按下△键即可发动火热必杀技/“武剑技 空中回转斩り”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
48	武剑技 微尘切りの极み	天启	在敌人被破防的瞬间按下△键即可发动火热必杀技/“微尘切りの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害

TIPS | 与西乡和桂同行时可以听他们的谈话。

短枪之型

用枪来攻击敌人的战斗风格，默认设定是自动瞄准和无限子弹，后期将短枪之型的技能学得差不多之后在平时的杂兵战光是一直用普通攻击就能无伤解决掉敌人。同时，该战斗风格也是BOSS战的最大助力，大部分的BOSS战使月短枪之型就能够在安全的前提下解决掉敌人。通过修行还能够学习到制作各种子弹的技能。

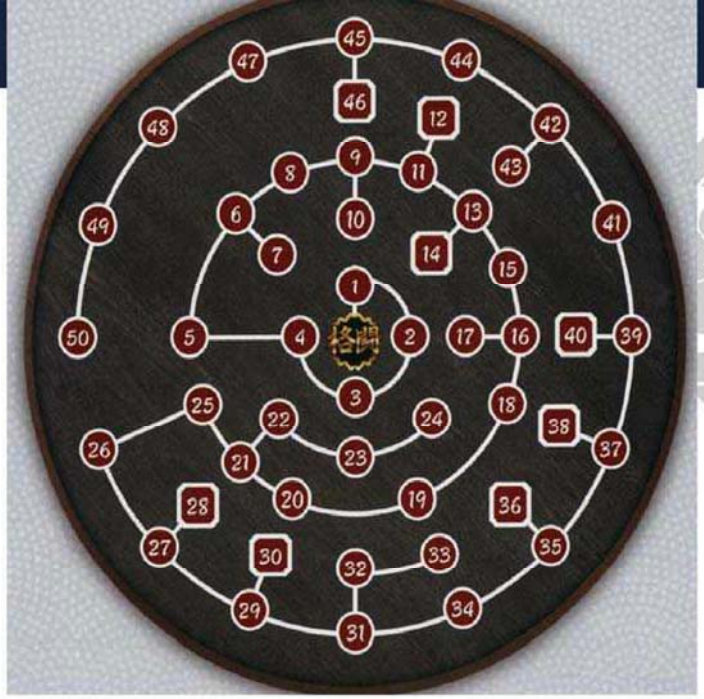


编号	名称	魂珠解封条件	技能效果/限界突破后的技能效果
1	短铳段位 初段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
2	跳込连弹	–	奔跑时按□键即可一边前跳一边攻击/“跳込连弹”的威力增加
3	短铳段位 贰段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
4	ヒートアクション强化	–	火热必杀技上升速度增加/短枪之型的火热必杀技攻击力上升
5	铳技 追い击ちの极み	–	靠近倒下的敌人按下△键即可发动火热必杀技/“铳技 追い击ちの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
6	铳技 滑り込みの极み	天启	冲向敌人时按下△键即可发动火热必杀技/“铳技 滑り込みの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
7	短铳段位 参段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
8	扩散轰射	–	在“轰击ち”发动时按下△键即可对正前方大范围进行扫射/“扩散轰射”的威力增加
9	扩散轰射 极	–	在“扩散轰射”发动时按下△键即可进行更大范围的扫射/“扩散轰射 极”的威力增加
10	瞬击靠	–	按住R1键面对敌人，当敌人攻击时按下□键即可撞击敌人/“瞬击靠”的威力增加
11	强化弹心得	修行	能够在锻冶屋制作强化弹/强化弹威力增加，火炎弹属性效果增加
12	闪光弹心得	–	能够在锻冶屋制作闪光弹/闪光弹属性效果增加
13	雷击弹心得	–	能够在锻冶屋制作雷击弹/雷击弹属性效果增加
14	酸性弹心得	–	能够在锻冶屋制作酸性弹/酸性弹属性效果增加
15	毒弹心得	–	能够在锻冶屋制作毒弹/毒弹属性效果增加
16	短铳段位 四段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
17	炎龙 连弹	–	绝技的发射段数增加/绝技的发射段数增加
18	铳技 离し击ちの极み	–	抓住敌人按下△键即可发动火热必杀技/“铳技 离し击ちの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
19	短铳段位 五段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
20	集中 升段	–	“集中”的上限增加/“集中”的上限增加
21	连射速度上升	–	短枪的连射速度提升/短枪的连射速度提升
22	短铳段位 六段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
23	爆裂腔	–	抓住敌人时可以一边按□键攻击周围的人一边抓住敌人不放/“爆裂腔”的威力增加
24	铳技 张り付き铳击の极み	–	对靠近墙边的敌人按下△键即可发动火热必杀技/“铳技 张り付き铳击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
25	大筒心得	修行	能够使用特殊武器大炮/大炮的攻击力增加
26	大筒研钻	–	大炮的攻击力增加/大炮的攻击力增加
27	花火の极み	–	装备大炮并随身携带着“花火玉”，面对敌人按下△键即可发动火热必杀技/“花火の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
28	体力增加 壹	–	体力上限增加/体力上限增加
29	短铳段位 七段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
30	旋风击ち	修行	在回避时按□键可以一边回避一边攻击敌人/“旋风击ち”的威力增加
31	流星の加护	–	使用特殊弹打倒敌人时获得的经验值增加/使用特殊弹打倒敌人时获得的经验值增加
32	铳技 离し追い击ちの极み	–	在“铳技 离し击ちの极み”发动后按下△键即可发动火热必杀技/“铳技 离し追い击ちの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
33	铳技 叩き込みの极み	天启	往敌人所在的方向回避时按□键，打中敌人后再按△键即可发动火热必杀技/“铳技 叩き込みの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
34	铳技 连射连击の极み	修行	面对三人以上的敌人时按下△键即可发动火热必杀技/“铳技 连射连击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
35	笼手碎き	修行	连续射击携带着武器的敌人可以让敌人的武器掉落/“笼手碎き”成功率提升
36	铳技 胁击ちの极み	修行	持刀的敌人从背后攻击时按△键即可发动火热必杀技/“铳技 胁击ちの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
37	旋风掴み	–	按住R1面对敌人，当敌人攻击时按○键即可回避敌人的攻击并抓住敌人/“旋风掴み”的可发动时间增加
38	ヒートゲージ上限增加	–	提升必杀槽上限/提升必杀槽上限
39	短铳段位 八段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
40	铳技 寝起き铳击の极み	–	倒地状态下按下△键即可发动火热必杀技/“铳技 寝起き铳击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
41	短铳段位 九段	–	短枪之型攻击力增加/短枪之型攻击力增加
42	体力增加 贰	–	体力上限增加/体力上限增加
43	铳技 放り投げの极み	–	在“铳技 离し击ちの极み”发动时摇动左摇杆追击即可发动火热必杀技/“铳技 放り投げの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
44	体力增加 参	–	体力上限增加/体力上限增加
45	体力增加 四	–	体力上限增加/体力上限增加
46	体力增加 五	–	体力上限增加/体力上限增加
47	炎龙 滑空	–	发动绝技时捕捉敌人的速度提升/发动绝技时捕捉敌人的速度提升
48	炎龙 咆哮	–	发动绝技时按△键即可发射特殊弹/发动绝技时特殊弹属性效果提升

TIPS | 第十三章晚上当平助过来时寺田屋通往居酒屋的路会有血迹。

格斗之型

赤手空拳来对付敌人的战斗风格，由于是空手，所以能够捡取周围的物品来充当武器攻击敌人，言简意赅来说就是“《如龙》系列”的传统战斗风格。在其他的“型”里学习到相应的技能之后就能够装备大炮、长枪等。

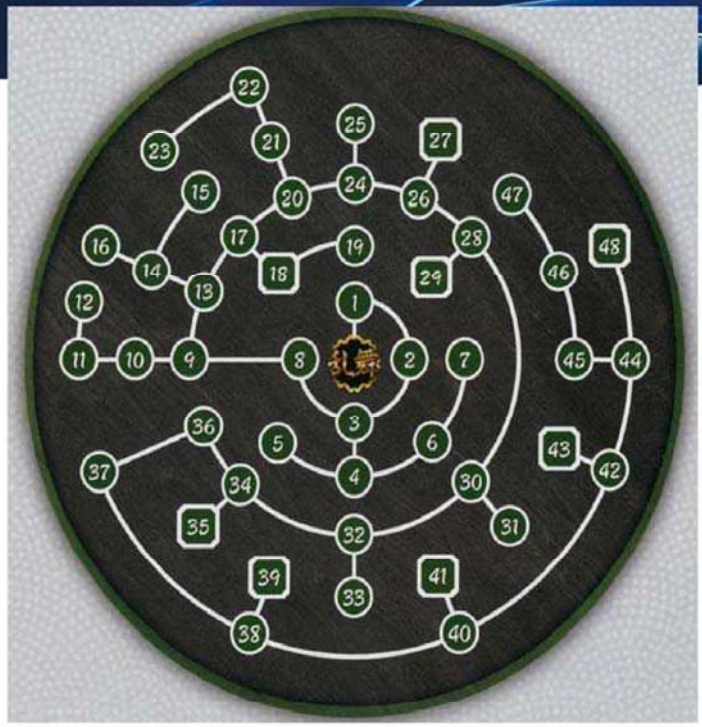


编号	名称	魂珠解封条件	技能效果/限界突破后的技能效果
1	体力增加 壹	–	体力上限增加/体力上限增加
2	格斗段位 初段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
3	拳击强化	–	格斗之型的普通攻击连击数可增加到4次/连击攻击力增加
4	大拳击强化	–	格斗之型的连击到第四次时按△键可使用大攻击/大攻击的攻击力增加
5	体力增加 贰	–	体力上限增加/体力上限增加
6	不屈の心得	–	受到敌人的攻击倒地时按×键的次数减少/按×键的次数再次减少
7	拳速强化	–	格斗之型的攻击速度上升/格斗之型的攻击速度上升
8	灯笼流	–	在冲刺时按△键即可使用飞踢/“灯笼流”的威力增加
9	格斗段位 贰段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
10	蜜柑の极み	–	在道具栏里有蜜柑的情况下靠近敌人按△键即可发动火热必杀技/“蜜柑の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
11	卷き込み强化	–	使用抛投技或大攻击时的威力上升/使用抛投技或大攻击时的威力上升
12	古牧流 达磨避け	修行	在回避时再按一次×键（或者左摇杆+×键）即可进行更远的回避/回避时的无敌时间增加
13	体力增加 参	–	体力上限增加/体力上限增加
14	後ろ掴み投げの极み	天启	在受身时按下△发动火热必杀技/“後ろ掴み投げの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
15	掴み强化	–	抓住敌人时敌人难以挣脱/抓住敌人时敌人更加难以挣脱
16	体力增加 四	–	体力上限增加/体力上限增加
17	体力增加 五	–	体力上限增加/体力上限增加
18	斗神の加护	–	在“反击ノ洪”发动时打倒敌人获得的经验值增加/在“反击ノ洪”发动时打倒敌人获得的经验值增加
19	格斗段位 参段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
20	体力增加 六	–	体力上限增加/体力上限增加
21	格斗段位 四段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
22	刚击の极み	–	在抓住敌人时按△键发动火热必杀技/“後ろ刚击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
23	土击の极み	–	在“刚击の极み”发动时按△键追击发动火热必杀技/“土击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
24	怒龙の极み	–	在“刚击の极み”发动时摇动左摇杆追击发动火热必杀技/“怒龙の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
25	体力增加 七	–	体力上限增加/体力上限增加
26	回避力上升	–	回避时的无敌时间增加/回避时的无敌时间增加
27	格斗段位 五段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
28	古牧流 弹き返し	修行	在防御敌人的攻击时按△键反击/“古牧流 弹き返し”的威力增加
29	体力增加 八	–	体力上限增加/体力上限增加
30	古牧流 捌き打ち	修行	在回避时按△键反击/“古牧流 捌き打ち”的威力增加
31	格斗段位 六段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
32	龙翼疾风	–	绝技的攻击速度上升/绝技的攻击速度上升
33	龙翼舞	–	绝技的发动时间变长/绝技的效果时间变长
34	失败转击の极み	–	抓住敌人但是被敌人挣脱时按△键发动火热必杀技/“失败转击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
35	洪ノ声	–	“反击ノ洪”的无敌时间变长/“反击ノ洪”的无敌时间变长
36	古牧流 虎落とし	修行	在按住R1键时敌人攻击的瞬间按下△键发动火热必杀技/“古牧流 虎落とし”的威力增加
37	火绳封じの极み	–	面对持枪的敌人按△键发动火热必杀技/
38	古牧流 猫返り	修行	在倒地的瞬间按×键瞬间起身/瞬间起身的时候反击敌人
39	无刀转杀の极み	–	在敌人用刀攻击的瞬间按下△键发动火热必杀技/“无刀转杀の极み”的威力增加
40	古牧流 影缚り	修行	在回避时按下○键即可一边回避一边抓住敌人/无敌时间增加
41	格斗段位 七段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
42	ヒートアクション强化	–	火热必杀技上升速度增加/格斗之型的火热必杀技攻击力上升
43	鞘隐ノ太刀	–	在格斗之型的连击中按下其他型的方向键即可一边攻击一边切换型/切换时的无敌时间增加
44	格斗段位 八段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
45	刚体の心得	–	在被敌人抓住按×键时更容易挣脱敌人/在积攒够火热必杀技槽时更加不容易晕眩
46	大扑打の极み	天启	在“反击ノ洪”发动时与敌人保持一段距离按下△键发动火热必杀技/“大扑打の极み”的威力增加
47	居合の心得	–	在切换其他型时攻击力上升/在切换其他型时攻击力上升
48	无手返しの极み	–	在敌人的攻击落下的瞬间按下△键发动火热必杀技/“无手返しの极み”的威力增加
49	格斗段位 九段	–	格斗之型攻击力增加/格斗之型攻击力增加
50	修罗の气位	–	在体力条变红时同时按下R3与L3可以消费全部的必杀槽来回复一些体力/体力回复量上升

TIPS | 支线“文豪の葛藤”的NPC夏见捏他自日本近代文学家夏目漱石。

乱舞之型

同时装备刀和短枪的战斗风格，由于双手都拿着武器所以无法进行防御，平时只能给通过闪躲或受身来躲过敌人的攻击，最大的优势就是能够同时进行近距离和远距离的攻击，不过子弹的射击频率与短枪之型相比都有些慢，挥刀速度则是比一刀之型要快，适合在敌人较多的情况下使用。



编号	名称	魂珠解封条件	技能效果/限界突破后的技能效果
1	乱舞段位 初段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
2	乱舞技 追い讨ちの极み	–	靠近倒下的敌人按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 追い讨ちの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
3	体力增加 壹	–	体力上限增加/体力上限增加
4	凤凰阵 初段	–	“凤凰阵”的攻击速度提升/“凤凰阵”的攻击力增加
5	凤凰の加护	–	以“凤凰阵”结束战斗时获得的经验值增加/以“凤凰阵”结束战斗时获得的经验值增加
6	凤凰阵 贰段	–	“凤凰阵”的攻击速度提升/“凤凰阵”的攻击力增加
7	凤凰阵 参段	–	“凤凰阵”的攻击速度提升/“凤凰阵”的攻击力增加
8	乱击强化	–	乱舞之型的普通攻击连击数可增加到5次/连击攻击力增加
9	铳击强化	–	枪的发射速度提升/枪的发射速度提升
10	乱舞技 绚烂豪华	–	在必杀槽攒到5条以上时接近敌人按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 绚烂豪华”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
11	乱舞技 绚烂豪华 极	–	“乱舞技 绚烂豪华”的攻击次数增加/减少必杀槽的消耗
12	天龙 碎牙	–	绝技的射击次数增加/绝技的攻击力增加
13	乱舞技 背面取りの极み	–	当持刀的敌人从身后攻击时按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 背面取りの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
14	枪术心得	–	能够使用长枪/长枪的攻击力增加
15	枪术研钻	–	长枪的攻击力增加/长枪的攻击力增加
16	乱舞技 壁追い込みの极み	–	靠近位于墙边的敌人按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 壁追い込みの极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
17	乱舞段位 贰段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
18	美技 月见酒	修行	在回避时按□键即可一边回避一边攻击/“美技 月见酒”的威力增加
19	美技 花见酒	–	在回避时按△键即可一边回避一边枪击/“美技 花见酒”的威力增加
20	体力增加 贰	–	体力上限增加/体力上限增加
21	乱舞技 铁火连段	–	靠近敌人按住R1键然后按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 铁火连段”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
22	乱舞技 突刺追击の极み	–	在“乱舞技 铁火连段”发动时按△键追击发动火热必杀技/“乱舞技 突刺追击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
23	乱舞技 总身回天落とし	–	在“乱舞技 铁火连段”发动时摇动左摇杆追击发动火热必杀技/“乱舞技 总身回天落とし”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
24	乱舞段位 参段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
25	镰鼬	–	奔跑时可按□键攻击/“镰鼬”的威力增加
26	体力增加 参	–	体力上限增加/体力上限增加
27	美技 天狗影	修行	在攻击时按L1键，哪怕正在攻击的途中也可以把周围敌人的攻击以受身躲过/“美技 天狗影”的可发动时间增加
28	ヒートゲージ上限增加	–	提升必杀槽上限/提升必杀槽上限
29	乱舞技 忧い残し	天启	靠近持刀的敌人回避时按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 忧い残し”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
30	乱舞段位 四段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
31	腕力 升段	–	“腕力”的上限增加/“腕力”的上限增加
32	ヒートアクション强化	–	火热必杀技上升速度增加/乱舞之型的火热必杀技攻击力上升
33	乱击速度上升	–	乱舞之型的刀连击速度提升/乱舞之型的刀连击速度提升
34	乱舞段位 五段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
35	美技 风流し	修行	当敌人攻击时可以按L1键受身躲过/“美技 风流し”的可发动时间增加
36	体力增加 四	–	体力上限增加/体力上限增加
37	乱舞段位 六段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
38	乱舞段位 七段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
39	乱舞技 群众散らし	修行	面对4人以上的敌人时按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 群众散らし”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
40	体力增加 五	–	体力上限增加/体力上限增加
41	乱舞技 击刃の舞い	天启	在“凤凰阵”的第二次攻击时按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 击刃の舞い”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
42	乱舞段位 八段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
43	乱舞技 阳炎流し	修行	当持刀的敌人从背后攻击时按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 阳炎流し”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害
44	乱舞段位 九段	–	乱舞之型攻击力增加/乱舞之型攻击力增加
45	乱舞舞踏 壹	–	乱舞之型的普攻连击第5下可以立即与第1下连上/乱舞之型的攻击力根据连击次数提升
46	乱舞舞踏 贰	–	连击数越多攻击力越高/连击次数越多必杀槽涨得越快
47	乱舞舞踏 参	–	称号的等级越高攻击力越高/称号越高必杀槽涨得越快
48	乱舞技 飞翔乱击の极み	修行	从远处冲向敌人时按下△键发动火热必杀技/“乱舞技 飞翔乱击の极み”的最后出现△键QTE提示，按下即可增加伤害

TIPS | 当店铺的绊值达到最高时，店铺前的店员就会亲热地叫斋藤的名字。

火热必杀技

当画面左上角的气槽攒满一个阶段时，坂本龙马身上就会冒蓝光，这时候就能够对敌人使用火热必杀技。必杀技的发动方法多种多样，有直接使用武器来攻击、利用地形来攻击等形式。气槽的积攒可以分为好几个等级，等级的上限可以通过升级后在能力成长页面使用“魂球”来增加。

综合战绩与称号

在本作里追加了对战斗进行评价的“战绩”系统，在每场战斗里通过龙马在战斗里的表现，系统都会自动做出评价，给予他“称号”，同时也决定经验值与报酬的增减。

称号

在战斗里对敌人使用连续攻击或在最后一击时使用火热必杀技来结束战斗时系统都会对玩家的战斗水平做出评价，累计评价即可提高“称号”的阶位。提高了阶位之后，玩家在战斗后获得经验值就会上升，在“综合战绩”里获得的评价也会更高。

战斗时可获得的评价

名称	战斗时画面的标示	评价值	获得方法
攻击（最多可获得36点）	连击！	3	连击3hit
	连击！	6	连击5hit
	大连击！	15	连击10hit
	超大连击！	25	连击20hit
	浑身の一击	5	使用“连击 轰闪”、“剑技 睡闪”等技能打倒敌人
	迎击成功！	10	对敌人迎面直击
防御（最多可获得32点）	无伤で击破！	5	在没有被敌人打伤的情况下打倒敌人
	见切り回避！	3	回避敌人的攻击
	受け流し！	5	以受身化解敌人的攻击
大技（最多可获得32点）	大技直击！	10	使用火热必杀技，但是繁复使用同一必杀技是不会累计点数的
	绝技直击！	10	使用绝技

战斗总结时可获得的评价

名称	评价值	获得方法
トドメの一发	5	以火热必杀技或绝技结束战斗
奇术师	5	让敌人陷入异常状态
浑身の一击	5	使用“连击 轰闪”、“剑技 睡闪”等技能攻击敌人三次以上
反击の刹那	5	回避敌人攻击或以受身化解敌人的攻击三次以上
粉碎の极意	5	破坏敌人的武器或防具

称号所需要的评价值与所获得的经验值的倍率

称号	凡人	名人	达人	练达	豪杰	百战炼磨	天下无双
所需评价值	15以下	16～30	31～45	46～60	61～75	76～90	91以上
经验值倍率	0.9	1	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5

综合战绩

在战斗结束后系统会对玩家在战斗里的表现作出总体的评价，影响评价的因素包括玩家在战斗里使用的技能数量以及该技能的使用难度等。“综合战绩”获得的评价越高，作为奖励获得的钱与经验值也就更多。

武器的成长

在本作里，武器和防具的炼成系统得到了大幅度的进化，能够进行强化的不仅仅只有刀和枪两种武器，还有长枪、大太刀、火枪炮等。可强化的防具分别为头部防具、胸部防具和手防具三种。

想要进行武器和防具的制作和强化就必须前往京的锻治屋，通过反复不断地强化和制作武器防具来锻炼龙马的身手。进行武器和防具的制作和强化就必须要集齐必备的素材，本作里和武器防具相关的制作素材多达 100 种以上，入手的方法有以下几种：在街上或主线剧情里打倒敌人掉落、在战斗时打破场景里的容器掉落、做支线获得和在街上捡取，除此之外还能够通过“战斗迷宫”来获得素材，还有一定几率能够获得珍贵的素材。一般的素材在商店里或是通过在田里种植素材也能够获得。

武器的强化分成“锻炼”、“升格”与“合成”三种类型，在强化武器时所要用到的素材与制作新武器时所使用的素材是完全不一样的。武器和防具的强化是需要完成迷你游戏才能进行的，当把迷你游戏完美通关时，强化后的武器和防具的威力就会得到更大的提升。

抽奖（福引き）

在伏见的藏町可以参加抽奖获取武器、素材或道具，抽奖券可以通过在地上捡取或买东西获得（消费 2000 文可获得 1 张抽奖券）。

抽奖分为 5 轮，每轮都有特等、1 等、2 等、3 等、4 等五个奖品，当抽完了每轮的特等至 3 等的奖品之后就会进入下一轮，五轮都抽完之后就会重新返回第一轮开始再抽一次。当累计抽了 50 次之后就会开启稀有抽奖（稀引き），能够抽到更加高级的物品。

抽奖（福引き）奖品一览

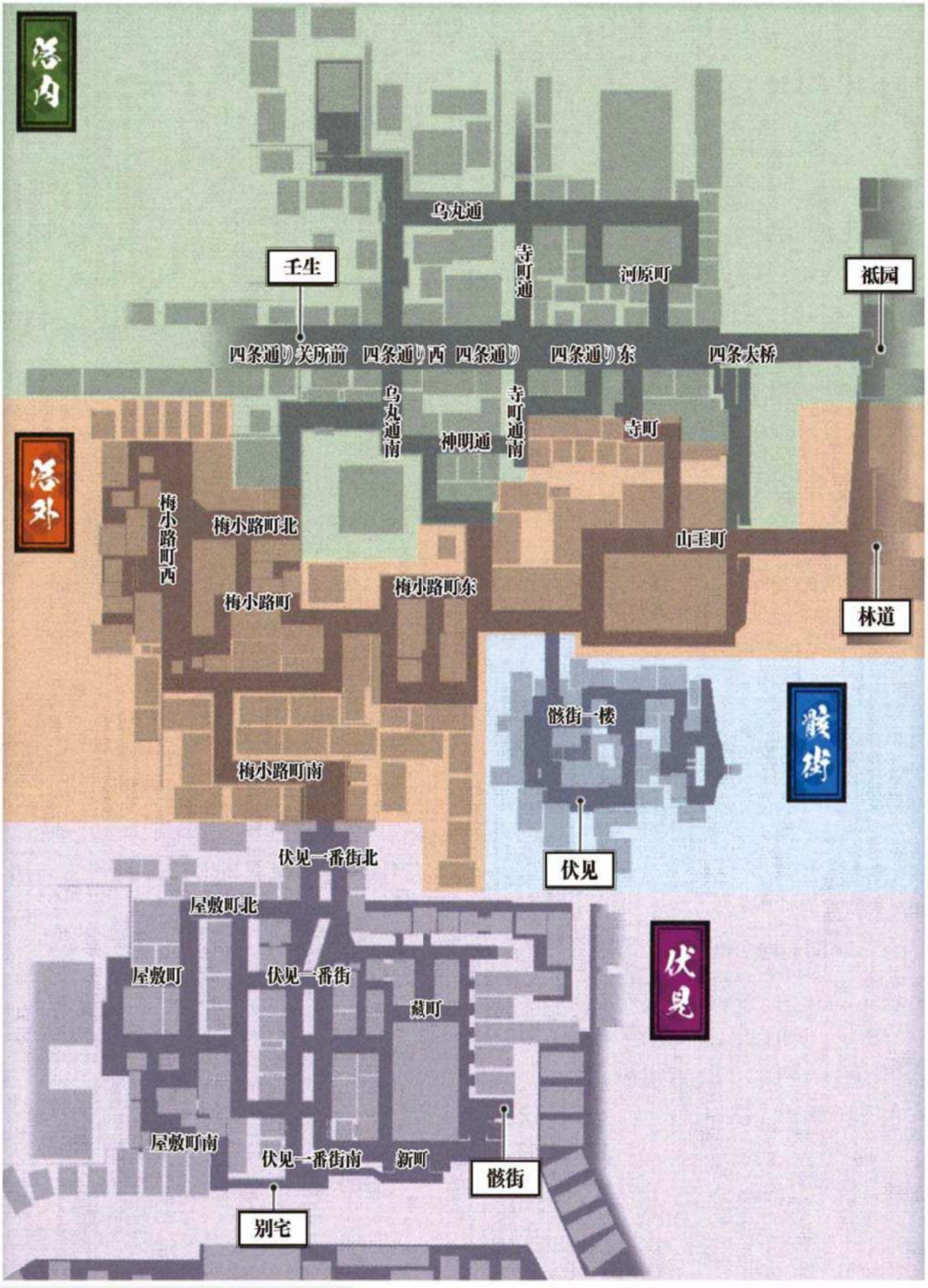
轮数	特等	1等	2等	3等	4等
1	虹色の欠片	银の金槌	御灵の酒	小さなぜんまい	ちり纸
2	金の皿	万能丹 特选	柔らかい木材	清めの水	ちり纸
3	金の皿	银の金槌	御灵の酒	小さなぜんまい	ちり纸
4	虹色の欠片	万能丹 特选	柔らかい木材	大福饼	ちり纸
5	金の皿	银の金槌	活力丹 高级	清めの水	ちり纸

稀有抽奖（稀引き）奖品一览

轮数	特等	1等	2等	3等	4等
1	朽ちた剑	南蛮渡来の反物	金の金槌	きれいな毛皮	握り饭
2	悟りの馒头	万能丹 究极	万能丹 高级	御灵の酒	ようかん
3	白金の皿	南蛮渡来の反物	金の金槌	きれいな毛皮	清めの水
4	悟りの馒头	万能丹 究极	万能丹 高级	伏见の清酒	握り饭
5	白金の皿	南蛮渡来の反物	热血丹 特选	御灵の酒	清めの水

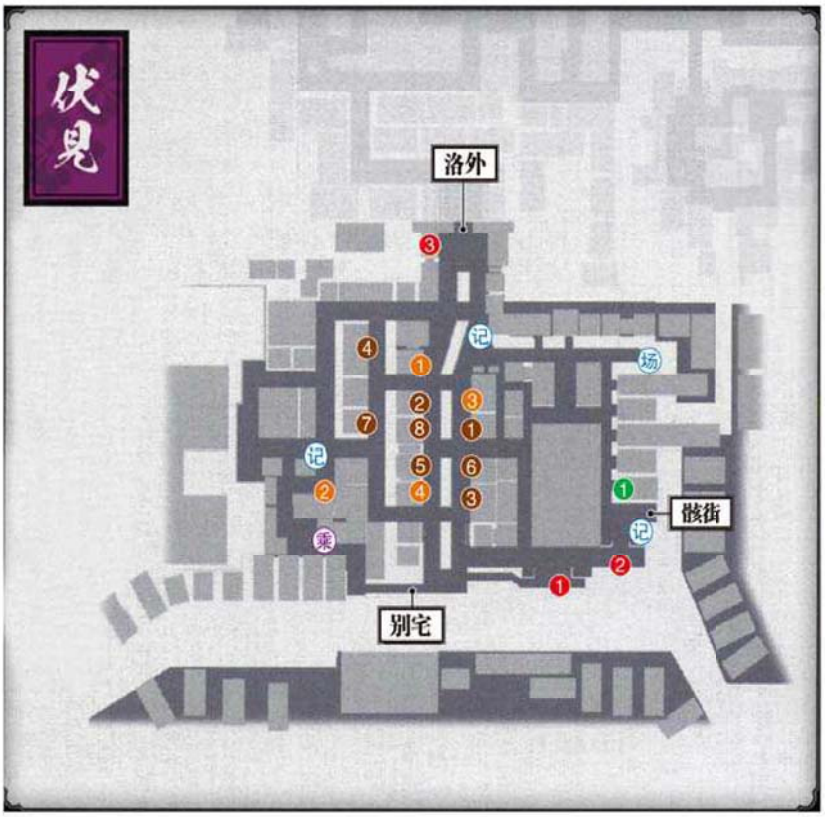
TIPS | 支线“大御所の料理人”里出现的将军及其下属捏他的是织田信长与羽柴秀吉（丰臣秀吉）。

地图



TIPS | 切换对话框时，对话框左上角的十字符号在对话框出现的瞬间会旋转。

京都设施一览

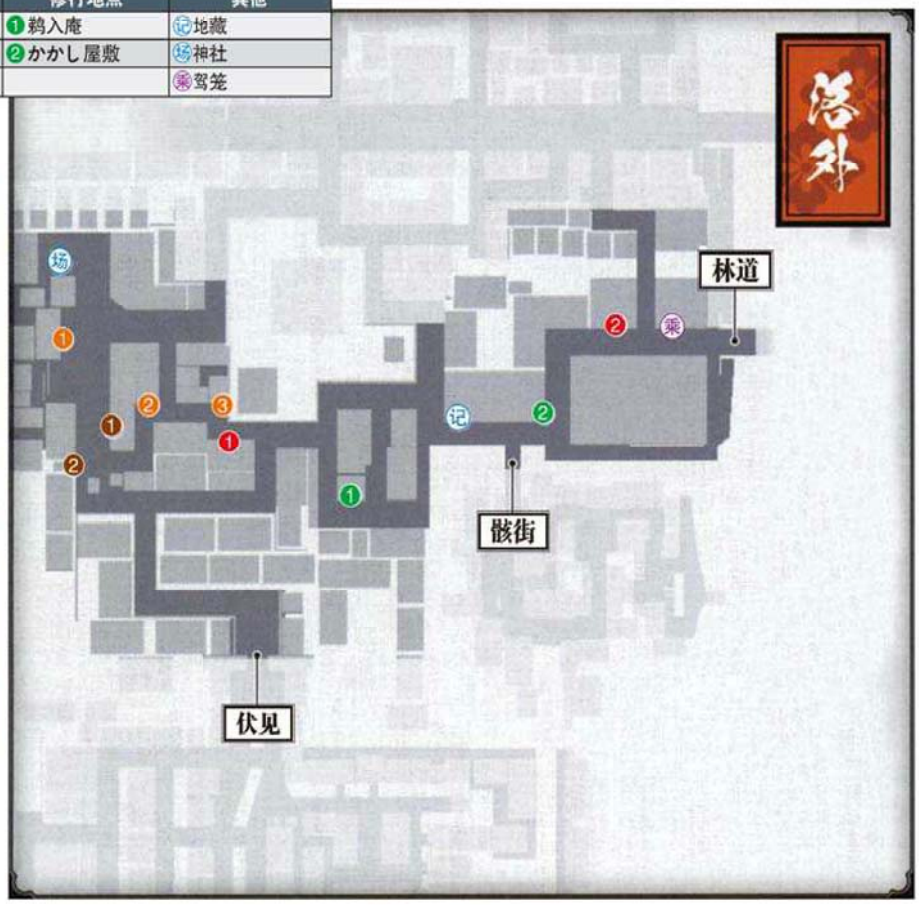


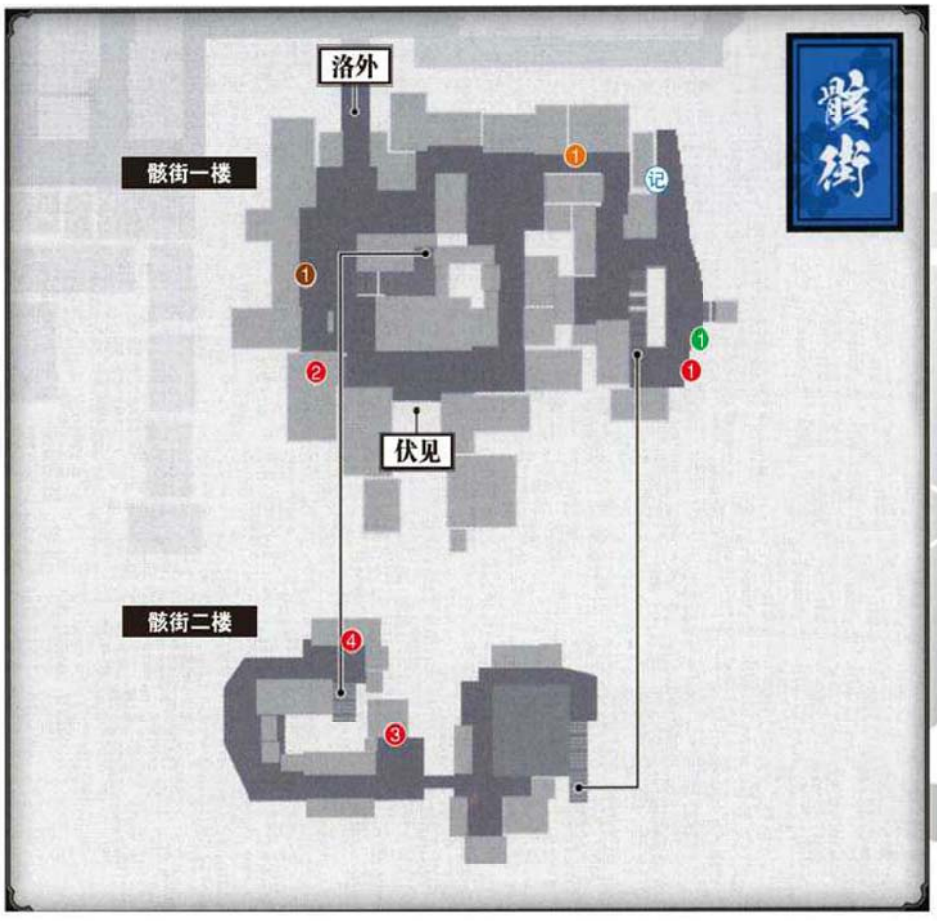
饮食店	商店	娱乐设施	修行地点	其他
❶うまい屋	❶达者堂	❶海钓り船	❶古牧道场	记地藏
❷はなこ	❷粉屋	❷川钓り船		场神社
❸だるま屋	❸鱼林	❸歌まる屋		乘驾笼
❹福々屋	❹伏见 ゑびすや			
	❺伏见酒屋			
	❻八百屋			
	❼万屋			
	❽万 一蔵屋			

饮食店	商店	娱乐设施	修行地点	其他
❶はなまるうどん	❶米屋	❶将棋屋	❶吟柳道场	记地藏
❷すしざんまい	❷锻冶 くろがね屋	❷にちぶ屋		场神社
❸富士そば	❸越中堂			乘驾笼
❹釜寅	❹圣护院八ツ桥			❶神主商店
❺和民	❺洛内 ゑびすや			
❻百川	❻香の物屋			
	❼酒藏			
	❽万屋			
	❾どん・きほーて			

TIPS | 在喝醉酒时遇敌率和攻击时必杀槽的上涨速度都会提升。

饮食店	商店	娱乐设施	修行地点	其他
❶宇治茶屋	❶武器屋 洛外	❶竞鸡场	❶鹤入庵	记地藏
❷怪しい饮み屋	❷谜の外国人	❷赌场	❷かかし屋敷	场神社
❸不气味な饮み屋				乘驾笼

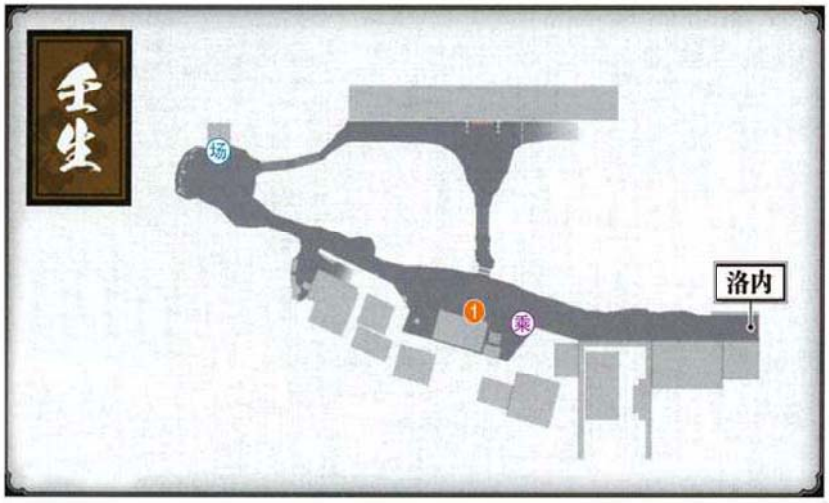




饮食店	商店	娱乐设施	修行地点	其他
❶极乐	❶武器屋 骸街	❶川钓り场	❶大砲玉捌き	记地藏
		❷麻雀屋		
		❸お寻ね者受付		
		❹斗技场		

TIPS | 转生后必杀槽的上限就会从6提升至9。

饮食店	商店	娱乐设施	修行地点	其他
❶春日		❶山吹		记地藏
❷青叶				乘驾笼



饮食店	商店	娱乐设施	修行地点	其他
❶大竹茶屋				场神社
				乘驾笼

饮食店	商店	娱乐设施	修行地点	其他
				记地藏

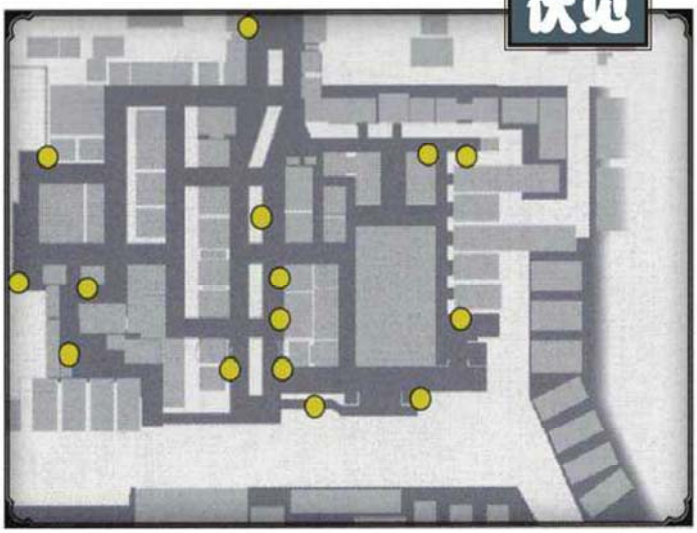
TIPS | マグロ有时候可以在东冲的右边靠近岸边的地方钓到。

罐子与井位置一览

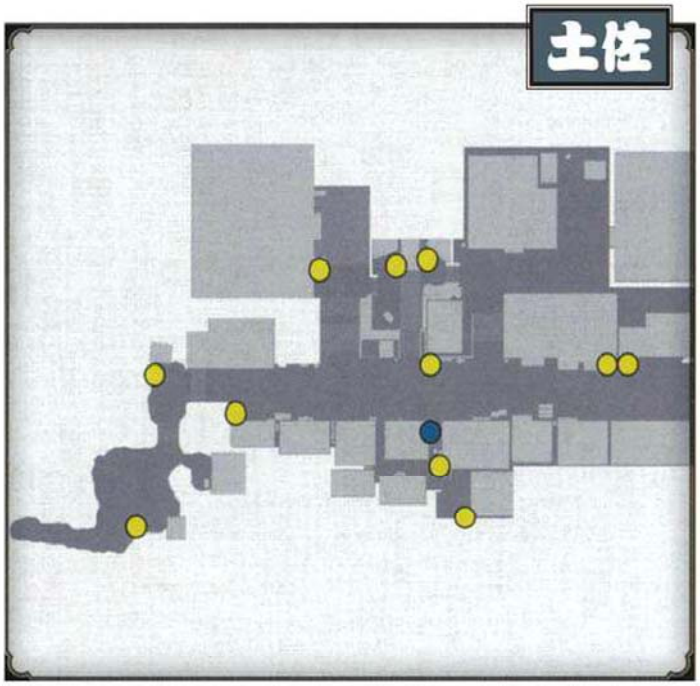
罐子

井口

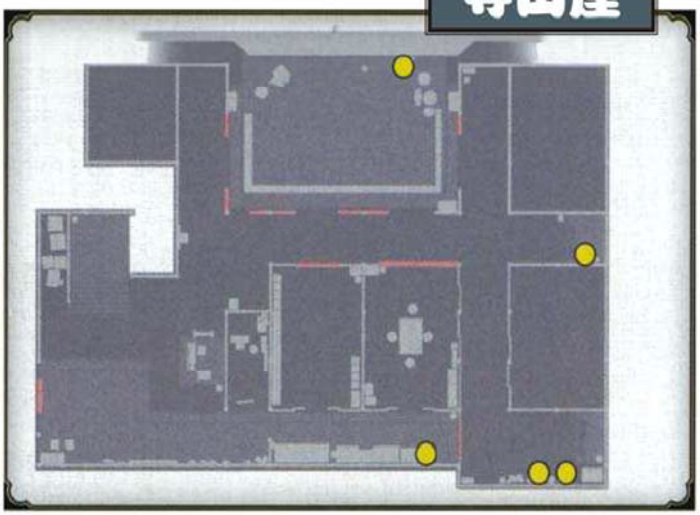
伏见



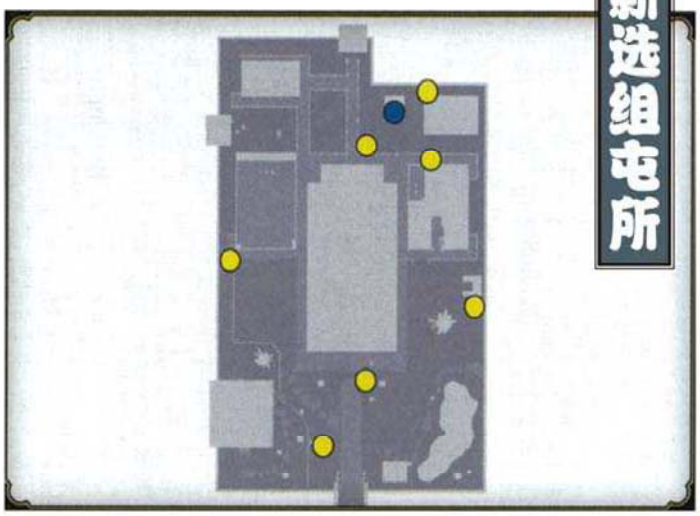
土佐



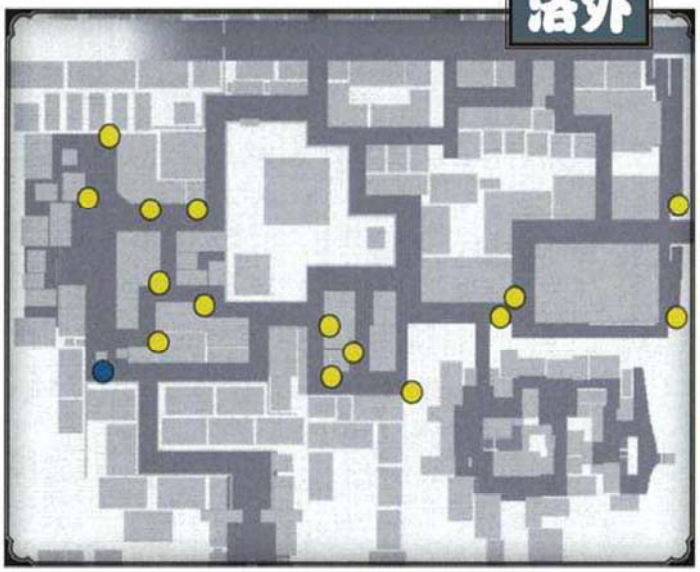
寺田屋



新选组屯所



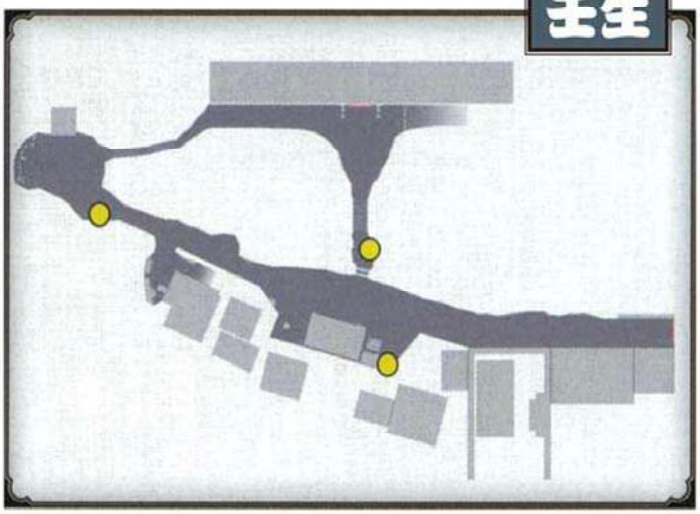
洛外



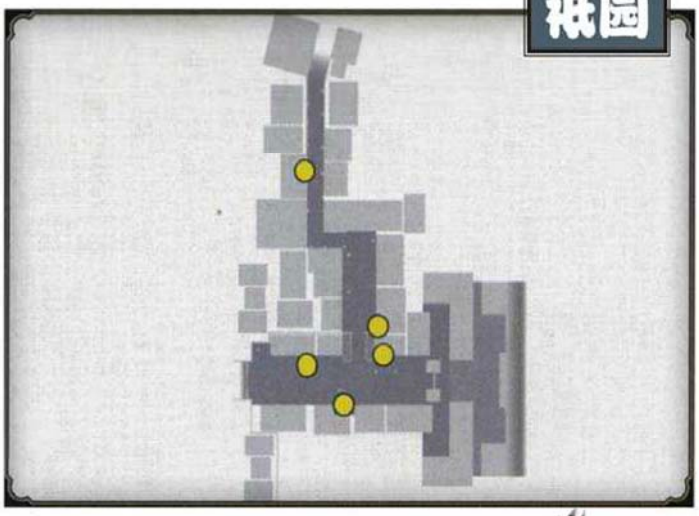
洛内

TIPS | SR级的队士卡片的角色全都是在系列本篇里曾登场过的角色。

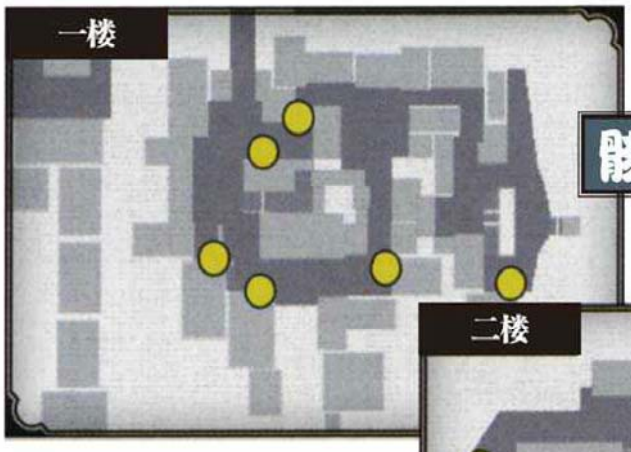
壬生

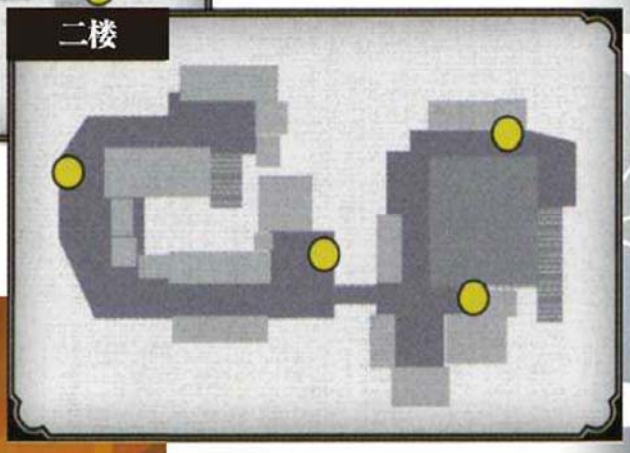


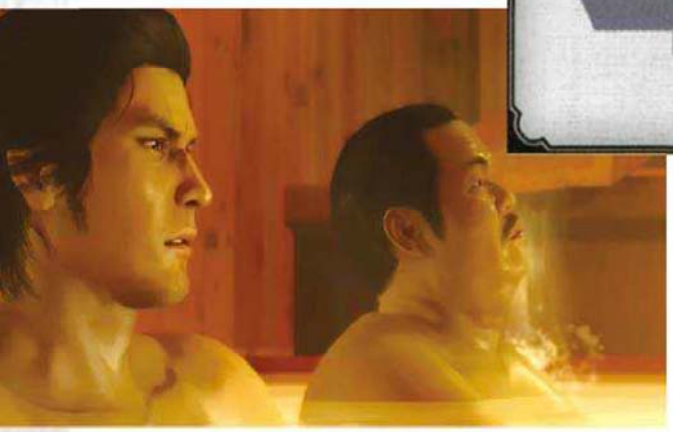
祇园



骸街







TIPS | Complete列表全项目达成的奖杯名称捏他的是系列5代的标题。

流程攻略

一章 土佐、脱藩

流程

在漫长的游戏开场动画之后就进入可操作模式，中途路过一个神社，可以在那里进行存档。往前走一段路之后触发剧情。

现阶段没有武器可以使用，如果之前通过 CrossSave 功能获得了 PSV 平台的如龙 APP 存档资料的话现在玩家们就能装备笼手等防具。根据操作提示进行游戏，顺序依次是□键普通攻击→□键 + △键的重攻击→ × 键回避或者 L1 键化解敌人攻击，最后打倒两个敌人即可。

出门之后触发剧情，这时候可以在城镇里的罐子里找到一些素材。来到千岁屋旁边的井可以调查井拿到素材。在港口旁边的存档点与老翁说话可以玩劈柴小游戏，劈一个柴可以赚 100 文。前往浜茶屋吃饭之后来到大街上触发强制杂兵战。战斗后和楼梯旁边站着的 NPC 对话后地图上就出现目的地了，前往牵牛子塾。

出门与附近的 NPC 对话之后目的地就会标示在地图上，到武市道场门口与 NPC 对话，这时候他不让龙马进去，土佐最角落的位置触发剧情，进入一刀之型的战斗教程，之后再进一次武市道场就能够触发剧情了。

获得火枪之后装备上，前往醉い醉い喝酒触发剧情，进入短枪之型和乱舞之型的战斗教程。来到道场前触发剧情，开始 BOSS 战。

BOSS：冈田以藏

除了 BOSS 之外还有四个杂兵，善用短枪之型拉开距离，首先解决四个杂兵之后再对付冈田，一对一的时候最好用一刀之型，闪避时也能快一些。

流程

剧情后与武市对话后跟着他走前往高知城。剧情后是脱出战，顺着路一直走即可，途中会有些素材和回复品可以捡取。

可捡取物品

玉钢 ×3、万能丹 ×5、浪人の发纽 ×1、水晶 ×1

出门之后就是本章的 BOSS 战，战后龙马离开土佐。

BOSS：蒙面男子

使用短枪之型拉开距离战斗比较有利，BOSS 的攻击比较好躲，打掉他一半的 HP 之后会触发 QTE 操作，战斗自动结束。

二章 名为斋藤一的男人

流程

剧情后可以将斋藤一的房间作为据点来使用，可以进行存档和物品的储存。出门后剧情，触发杂兵战，在战斗时只能使用木刀，小心别被围攻即可。出门后看到一个白衣的神主被四个浪人包围，杂兵战之后开启“德”系统，这时候可以到各处去触发支线了。往大道的方向走可以触发系列惯例的“古牧道场”相关事件，战斗后就可以来古牧道场学习格斗之型的技能。

支线编号	支线名称	是否完成
38	文豪の葛藤	
42	大事なのはやっぱりコシ	
44	长々とした话	
45	长々とした话 おかわり	
46	これが最后の长话	
48	ええじゃないか	
51	崖っぷち钓り人	
52	がらくた少年	
53	薪割り爷さん	

来到酒馆前触发战斗，到新选组门前触发剧情，使用 × 键的冲刺摆脱新选组的追击之后跑到地图标示的小巷子里遇到新堀触发剧情。

回到寺田屋的房间休息到晚上，按照地图的提示前往风吕屋，剧情后与西乡见面，开始 BOSS 战。

BOSS：巨汉（西乡吉之助）

战斗时只能使用格斗之型，如果之前做完了古牧道场的修炼的话会轻松很多，因为可以使用 L1 键来化解西乡的攻击。西乡进行连续攻击时注意防御，当他冒气前冲时注意闪躲。把西乡的 HP 打到还剩四分之一是触发 QTE，连打○键即可。

TIPS | 唱卡拉OK时如果与冲田总司等人对话唱歌的话，玩小游戏是可以不用花钱的。

流程

往前走一段路触发剧情之后回到寺田屋，剧情后和船头对话选择“大丈夫だ”前往骸街。走到地图标示的空地，开始 BOSS 战。

BOSS：冈田以藏

除了冈田之外还有 4 个杂兵，使用短枪之型先攒气槽顺便解决杂兵，之后使用格斗之型或者一刀之型来与冈田战斗。当冈田的 HP 只剩下四分之一左右的时候触发 QTE，然后全程爆气状态，这时候的冈田移动速度很快，最好的办法是短枪之型靠近他然后立刻闪避（如果完成了古牧道场修炼的话闪避距离会拉长，这样更加有利），拉开距离后用枪击。

流程

剧情后可以在骸街四处逛逛到，之前没法上去的高台现在也能够进入了，进去后和三个天狗众战斗，之后开启依赖系统。来到地图标示的小屋触发剧情。

三章 壬生狼

流程

剧情之后可以前往洛外了，一进去就能打听到“吟柳道场”的情报，在地图上也会标示出道场的位置，有时间的话可以去那里修行一刀之型的技能。往前走一段路会触发锻冶屋的剧情，这时候可以进行武器的制作和强化。

支线编号	支线名称	是否完成
1	蝶のように舞う男	
2	神样 佛样 惠比寿样	
3	芸术的な接待	
4	引っ越すあの娘	
5	土佐弁讲座	
6	五の中の二の嘘	
7	苦しみを踊りに乘せて	
11	世界を知る男	
15	怪我したおばあちゃん	
18	引きこもり	
22	尊皇攘夷	
23	よくないじゃないか	
26	刀に魅せられた男	
30	物骚な街で	
31	喧哗屋・墨坊主	
35	卑屈な物乞い	
40	良い汗をかく男	
41	おいなりさん	
47	香水	
54	方向音痴の飞脚	

来到地图标示的屯所前可以听到 NPC 关于冲田是美少年的（坑爹）谣言，进入壬生的新选组屯所触发剧情后会有一场 BOSS 战，事先带好足够的回复道具。

BOSS：永仓新八

尽量别靠近，使用短枪之型来战斗可以赢得比较轻松，一旦新八靠近就立刻使用闪避拉开距离。

流程

剧情后可以使用新选组的自室来进行存档和仓库的使用。

支线编号	支线名称	是否完成
58	吸い付きそうな肌の持ち主	

从洛内东部进入祇园，来到椿楼触发剧情，之后又是一次 BOSS 战。

BOSS：白衣男子（山南敬助）

战法和新八差不多，采用短枪之型来拉开距离战斗，近距离战的话容易被他打倒在地。

四章 共斗

流程

离开屯所来到伏见时见到遥，开启第二人生模式，在屋子里逛一圈之后出来。

支线编号	支线名称	是否完成
13	爱に饥えた男	
14	そそっかしい奥さん	
16	吠え续ける犬	
17	招き猫	
28	谜の商人	
29	はらぺこな猫	
36	ごみを集める男	
37	伤ついた犬	
39	入れ替わった手荷物	
55	待ち续ける犬	
56	污れた猫	
57	まだ见ぬ君へ	
59	革命料理人	
60	妖艳な奥样	
62	花は枯れて また咲く	
65	龙马はお母さん	
67	野菜大好き少年	

来到寺田屋门口自动触发剧情，前往洛内的四条大桥靠近阿龙。
回到寺田屋之后从洛外的东部前往清水寺。

支线编号	支线名称	是否完成
66	思い出せない男	

见到中冈慎太郎，剧情之后是脱出战。往前走一段路会出现铁炮队，使用短枪之型将其击溃即可，在石柱后面有 10 枚强化弹可以捡取使用。走到出口前还会出现一队铁炮队，将其全部击溃之后会出现一个拿着大锤的男人，用短枪之型在远处射击，等他冲过来准备攻击的时候尽快闪躲，他冲过来的过程中射击的话也很难出现硬直，所以最好还是等他停住之后再攻击。

可捡取物品

银の欠片 ×3、强化弹 ×10、万能丹 ×2、藁人形 ×1

五章 铁之纪律

流程

支线编号	支线名称	是否完成
8	飞脚代理	
9	黑豹飞脚团、登场！	
10	黑豹の千两役者	
25	黑豹の司令塔	
50	决着！黑豹飞脚团	

龙马正式换上了新选组的队服之后前往屯所在门口与藤堂对话，和他在新选组内逛一圈之后开启战斗迷宫模式。剧情后前往洛外通向伏见的通道，遇到山崎。

支线编号	支线名称	是否完成
12	はらぺこ力士	
19	恐怖のカマ使い	
27	正义感ある怪我人	
61	丑いもの、美しいもの	
63	大御所の料理人	
64	くまがでた！	

前往祇园的日向屋，选择“**ああ、大丈夫だ**”进入之后开始 BOSS 战。

BOSS：秋元

可活动范围比较小，建议用一刀之型或者格斗之型来战斗，如果短枪之型的威力足够的话可以原地站着不动一直普通攻击就能打败对方。

流程

回屯所触发剧情，前往洛外的赌场，干掉两个看门的杂兵之后进入赌场，剧情后是和以藏的 BOSS 战。

BOSS：冈田以藏

这是和以藏的第三次 BOSS 战，战法和第二章差不多一样，短枪之型威力足够的话可以在触发 QTE 之前一直用普通攻击以站桩式的战法攻击。QTE 之后他爆气，保持距离使用短枪来进行攻击就没太大难度，但是要看清楚以藏的动作来进行闪躲，否则容易被他的攻击打倒在地。

流程

剧情后返回寺田屋的自室休息。

六章 池田屋事件

流程

支线编号	支线名称	是否完成
20	笼の中の乙女	
24	命知らずの恩返し	
32	增えた入れ墨	
49	サムライの定义	

从新选组屯所出去前往寺田屋的二楼自室触发剧情，从房间里出来后在伏见走向洛外的通道里触发剧情。

回到屯所，剧情之后和永仓新八对话，然后到屯所最黎明的土葬找土方。

离开屯所前往洛内东南方的四国屋，剧情后前往池田屋开始战斗。来到楼梯旁会有 QTE 提示，解决掉二楼的杂兵之后触发剧情，开始 BOSS 战。

BOSS：吉田稔麿

可移动范围较小，攻击主要以乱舞之型或短枪之型为主，采取接近战的话必须要注意闪避，否则很容易被他的大锤直接打翻在地。

流程

打完吉田之后继续前进，沿路和房间里倒下的队士谈话来确定前进路线，前往最深处和桂小五郎开始 BOSS 战。

BOSS：桂小五郎

由于对方没怎么认真所以打起来并不费劲，使用一刀之型防御桂的连击之后立刻进行攻击，很容易就能够将其绊倒在地使用火热必杀技来追击。

可捡取物品

天蚕系 ×2、万能丹 高级 ×2

七章 两个龙马

流程

支线编号	支线名称	是否完成
33	悟りを开いた男	
34	亡灵武者	
43	黑船？袭来	

离开寺田屋前往屯所，在屯所前触发剧情，前往最里面的房间，然后去找土方。

剧情后到中庭去找打绅士麻将的四人对话之后返回到门口时井上会来搭话。

支线编号	支线名称	是否完成
21	武士いんたびゅう	

返回寺田屋的自室和冈田对话之后出门前往洛内的萨摩藩大屋，解决掉 4 个杂兵之后见到西乡，剧情之后前往祇园的旭屋，之后是 BOSS 战。

BOSS：近藤勇

由于接近战很容易被他躲开所以建议采取乱舞之型或短枪之型的远距离战，必触发的 QTE 结束之后近藤会进入爆气模式，这时候近距离很难打出硬直所以依然采取远距离战法。

八章 狂犬之吼

流程

从寺田屋前往屯所，到屯所最深处的土藏去找冲田，剧情之后离开屯所返回寺田屋的自室，调查被子选择“夜まで休む”，前往伏见西边的千石大宅前触发剧情，选择“准备できている”进入大宅。

一路上的敌人基本都是用刀或长枪，来到中间房间时会有一个拿长枪的小 BOSS，使用短枪之型采取远距离战可以轻松获胜。下楼之后对方会用机枪射击，一路躲在木箱后面慢慢移动到敌人面前时攻击就会停下来，打倒三个火枪兵之后后方会有敌人的追兵，这时候可以用敌人的机枪来击退敌人。来到最后的房间会有两个穿盔甲的敌人，用短枪之型来将敌人打掉之后用乱舞之型来同时对两人进行攻击会比较有效率。剧情后是 BOSS 战。

BOSS：冲田总司

前半段可以按照玩家们的喜好采取近距离战或远距离战，QTE 之后冲田的攻击速度就会上升，而且攻击很难打出硬直，这时最好用短枪之型或乱舞之型进行远距离战。

可捡取物品

小さな金块 ×2、万能丹 高级 ×2、大きな金块 ×2、酸性弹 ×20

九章 以拳会友

流程

前往伏见的居酒屋，谜之女过来搭讪之后前往藏町的居酒屋，实现最好先去做一些料理或买一些回复品，剧情后是 BOSS 战。

BOSS：桂小五郎、西乡吉之助

在战斗里只能使用格斗之型，在旁边的屋子里有棒子可以捡来用。桂小五郎的格斗技其实也就是 4 代和 5 代秋山骏的踢击，攻击速度较快很难闪避，建议先别捡棒子，直接用格斗之型来对付桂小五郎，事先有在古牧道场学过受身技能的话打起来就比较简单。当其中一方的 HP 下降到一半时会触发 QTE 攻击。解决掉桂小五郎之后可以捡棒子来对付西乡。

流程

剧情后桂和西乡就处于同行的状态，前往洛内的居酒屋，剧情后去祇园的居酒屋。

十章 真面目

流程

来到新选组屯所前触发剧情，进入屯所触发剧情。

从壬生里出来沿路会触发剧情杂兵战，前往伏见的港口，剧情后从洛外的入口前往骸街，沿路依然会有好几次杂兵战。

上到骸街的第二层就可以见到冲田，剧情后 BOSS 战。

BOSS：冲田总司

依然是采用短枪之型的远距离战法为最佳方法，近距离战的话要小心冲田的连击，万一不小心倒地他甚至会补两刀。

流程

剧情后前往寺田屋，这时候冲田会同行。进入寺田屋之后就是战斗，打掉障碍物之后前进会触发QTE，之后龙马就会和冲田分开，绕路到正门之后就能上楼去，解决完杂兵之后进入最里面的房间就是坂本龙马（当然，是冒牌的）和三个杂兵，使用乱舞之型优先解决三个杂兵之后和冲田配合解决掉坂本龙马（冒牌）。

可捡取物品

绮丽の绢织物 ×1、万能丹 高级 ×1、银の金锤 ×1

流程

剧情后返回寺田屋的自室。

十一章 大赌局

流程

前往新选组屯所的土藏触发剧情，然后返回寺田屋选择“大丈夫だ”直接睡到第二天。

剧情之后就是江户城的大乱战，解决完一开始的杂兵后移动到走廊时火炮队会射击，一边躲在石墙后面一边前进到下一扇门前，前进至一个大房间里清扫掉敌人之后需要用大炮解决三批敌人，不习惯用大炮的可以直接上去揍。

进入城里之后要小心地面的陷阱，打完两批忍者后攻击一下“心”的文字就能够开门。来到一个走廊时要小心箭和地上的机关，进行下一扇门后需要打忍者众和一个小BOSS，使用乱舞之型比较有利，一开始先把BOSS交给冲田，优先解决忍者们然后再去解决BOSS。战斗结束后迅速攻击“人”的文字即可开门，这里是有时间限制的。进入电梯后冲田就会离队，解决掉电梯里的所有忍者之后就是BOSS战。

BOSS：德川庆喜

习惯远距离战的玩家们在这里就要小心了，因为将军他也有远距离道具 -- 手里剑。而且将军的手里剑还是有气绝效果的，他一旦让龙马气绝紧接着就是一套连技。所以这里为了防止将军用手里剑，建议使用一刀之型或者格斗之型来进行战斗。

可捡取物品

万能丹 特选 ×5、凤凰の羽 ×1

十二章 火烧京都

流程

前往寺田屋调查柜台然后出去，到洛外的入口时发生强制杂兵战，继续前进后是BOSS战。

BOSS：原田左之助

对方能够用长枪和火枪，当原田使用长枪时闪躲然后直接用刀攻击，如果拉开距离的话他会用手枪来攻击，这时候迅速移动到他面前用刀攻击的话他会很难防御。总体来说比较容易对付，推荐使用乱舞之型或一刀之型。

流程

前往祇园的旭屋触发剧情后从洛内北方前往御所，开始BOSS战。

BOSS：冈田以藏

这是最后一次和以藏的战斗，前半段和以前的战斗一样，注意闪躲即可。后半段以藏全身爆红气之后龙马对他的攻击都很难打出硬直，这时候就采用以短枪之型为主的远距离攻击，因为近距离的闪躲速度跟不上以藏的攻击速度，必须时时刻刻与他保持距离。

十三章 龙马暗杀

流程

到港口乘船前往别宅，处理完事情之后回到寺田屋自室和中冈对话，剧情后前往居酒屋开始BOSS战。

BOSS：武田观柳斋

对方使用的是枪，如果之前有好好练短枪之型的话在这里可以挑战一下和对方对射。当武田爆气后要小心他的正前方机枪式扫射，本战难度不大。

流程

调查被子选择“近江屋へ向かう”，紧接着就是在近江屋的战斗，乱舞之型在这里可以派上大用场。往前走一段路之后会有3个小BOSS，首先使用短枪之型一边保持距离一边干掉旁边的杂兵，然后使用乱舞之型或一刀之型对付3个小BOSS即可。打完之后上楼触发剧情。

可捡取物品

小さなぜんまい ×1、万能丹 特选 ×2、络绎细工 ×1、火炎弹 ×10

最终章 黎明

流程

前往寺田屋选择“大丈夫だ”，随便找一家店吃东西、喝酒，然后去唱卡拉OK、跳舞，最后前往清水寺触发剧情。

前往屯所和三人分别对话一次，分别开始一次BOSS战，新八和冲田的BOSS战可以参考之前的攻略，这里就为各位写一下至今未出手过的土方副长的BOSS战。

BOSS：土方岁三

土方的攻击基本是前冲式，也不会像冲田那样有周身时的攻击，不过近身攻击的话很容易被他弹反并打出硬直，所以尽量还是选择远距离的战法，他靠近之后就绕到他身后用刀来攻击。

流程

三场BOSS战打完之后和冲田说话前往土佐。一路清杂兵，来到高知城下触发BOSS战。

BOSS：佐佐木只三郎

让另外三人牵制住佐佐木，我们先去清除杂兵，然后再对付佐佐木，难度不大。

流程

剧情后新八离队，进入高知城清完杂兵后来到地下通道中间地段触发BOSS战。

BOSS：伊东甲子太郎

和之前打佐佐木一样，让另外两人牵制住伊东，我们先去清杂兵。这里的战场偶尔会冒出雾气遮挡住玩家的视线，这时候只能通过左下角的小地图来确定敌我双方的位置。

流程

剧情后土方离队。一路来到船上见到外国人**グラバ－**开始BOSS战。

BOSS：グラバ－

先解决掉后面的两个机关枪兵，然后干掉杂兵，最后就轮到グラバ－。グラバ－的武器是火枪，打法和武田观柳斋差不多，有自信的话可以用短枪之型和他对射，近身战的话则尽量靠近他即可。

流程

最后的队友冲田离队，捡取周围的回复品之后开门触发剧情，开始最终战。

BOSS：武市半平太

第一阶段是近身战，当武市的HP去掉一管之后就会触发QTE，这时候武市的武器就会变成和乱舞之型一样的长刀＋短枪组合，尽量采取近距离战。打掉他三分之二左右的HP之后换战场，这时候他会丢下短枪，身上的药够的话就尽量吃尽量放火热必杀技即可。

可捡取物品

万能丹 特选 ×5

通关特典

●开启【幕末漫游】与【究极武斗】两个新模式
●获得金钱奖励，奖励金额的多少与难度有关
●二周目开启新难度（游戏开始时不能够再次选择初级难度，不过如果是选择最高难度之外的难度进行二周目的话，还是能够在设定菜单里调回去）
●在幕末模式下能够更换服装
●二周目继承项目：角色的能力、金钱、赌场点数、道具、武器、防具
※注意：进入幕末漫游模式之后，就无法建立通关存档，也就是说在幕末漫游模式获得的角色能力、道具、武器等都无法继承到下一周目，如果要在下一周目前好好提升角色能力的话，建议在最终章开始后存个档慢慢做支线和小游戏等游玩要素。

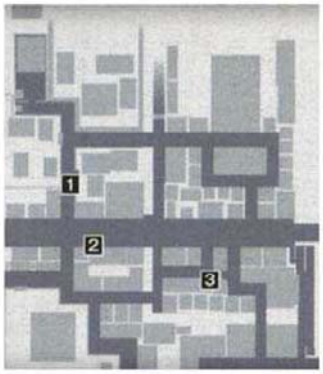
支线任务

本作共有 67 个支线，支线难度与系列本篇的其他作品相比也简单不少，不过部分支线是与角色的“绊”有关的，达成支线之后还得继续做后续的任务。所有的支线都没有时间限制，各位玩家们可以随时进行各支线，不过由于通关后开启的幕末漫游模式无法建立通关存档，全支线完成后的奖励也就无法继承到下一周目，所以建议各位在最终章开始之前将所有的支线做完。

洛内

编号	1
名称	蝶のように舞う男
出现时间	第三章开始后
奖励	德+250

在河原町的うどん屋前方①处自动触发剧情，上前对话触发杂兵战②，之后是舞蹈小游戏，看准方向来按方向键即可。

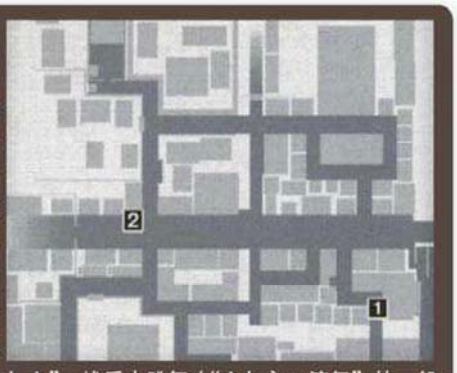


编号	2
名称	神样 佛样 惠比寿样
出现时间	第三章开始后
奖励	德+300

在吟柳道场前①处自动触发支线，去四条通り的釜寅旁边②处与正在拜神的老婆婆对话，然后去寺町西侧③处靠近黑色惠比寿和老爷爷自动触发剧情，战斗之后支线结束。

编号	3
名称	艺术的な接待
出现时间	完成支线“蝶のように舞う男”并在歌声酒场至少唱过一次歌
奖励	德+350、太古の御守り（评价差的话则是获得“新树の木切れ”或者“艳かしい人形”

在寺町的四国屋前①处与站在门口的女人对话选择第一个选项开始支线，前往②处的居酒屋“和民”选择“接待しに入る”，先去唱歌（最高难度的“意地櫻”），唱完后老人画画，选择“豪快に表现された男らしさ”，然后去跳舞（“さむらい演舞”的一般难度），跳完后老人再次画画，选择“大胆な中に见え隠れする优雅さ”，最后是和 4 人的杂兵战。



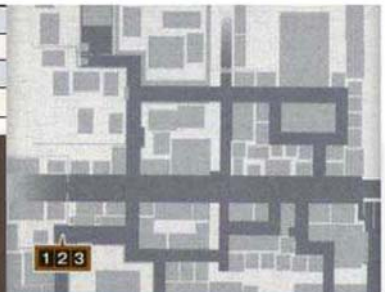
编号	4
名称	引っ越すあの娘
出现时间	第三章开始后
奖励	德+300、虹色の织物

在河原町中间的走道①处自动触发支线，在②处与男孩子对话之后再③处与女孩子对话，之后前往地图西北侧的神社④处与男孩子对话选择“友达になってくれてありがとう”、“大切な存在だからこそ言えなかった”，返回去⑤处之后发生追逐战，追上去按○键即可。

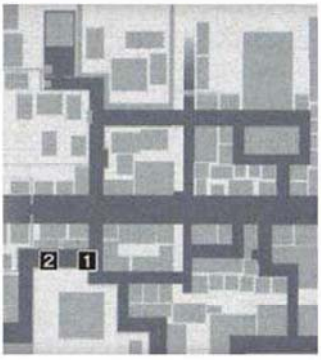
编号	5
名称	土佐弁讲座
出现时间	第三章开始后
奖励	德+350、绮丽の绢织物（第一次答对）、白金の块（第二次答对）、凤凰の羽（第三次答对）、金の皿（答错时）

在河原町的东北侧①处与站在墙角的青年对话选择“翻译してあげる”开始支线，之后分别选择“お久しぶり”、“私”和“あなた”，过一段时间后再过来对话继续翻译（事件②），分别选择“いつもしているんですか？”、“苦しい”和“早く”，再过一段时间后过来和他对话（事件③），选择“つまづくことがあっても”、“意气地のない人”和“すぐに言って”。隔一段时间再过来（事件④）就能够拿到最后的奖励和德。

编号	6
名称	五の中の二の嘘
出现时间	第三章开始后
奖励	德+300、神杀しの札



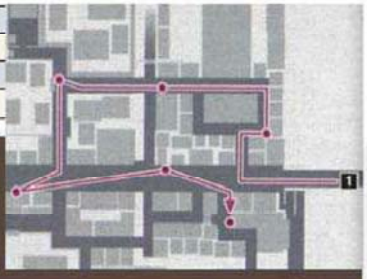
在神明町靠近锻冶屋的墙角①处与一堆男人对话之后选择“知恵を贷す”，与五个男人全部对话过一次后（事件②）与同心对话（事件③），选择“东原”（红衣服的男人）和“南野”（绿色衣服的男人）。



编号	7
名称	苦しみを踊りに乗せて
出现时间	第三章开始后，需完成支线“よくないじゃないか”
奖励	德+350、平常心の手ぬぐい

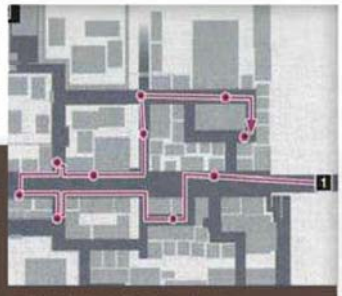
在乌丸通南①处听到“ええじゃないか”的声音之后上前至②处自动触发剧情，之后是杂兵战。战斗后可以欣赏到桐生的卖萌舞。

编号	8
名称	飞脚代理
出现时间	第五章开始后
奖励	德+300、金印



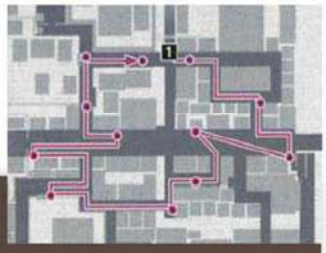
在四条大桥①处自动触发剧情，选项任选，因为最后都是会撞上去的。剧情后选择“手传う”，在 1 分 40 秒内将信件送往地图上标示着的 6 个人。按 × 键可以加速，在一边加速的情况下可以一边按下○键将信件交给对方，这样就不必减速了。

编号	9
名称	黑豹飞脚团、登场！
出现时间	完成支线“飞脚代理”后
奖励	德+320

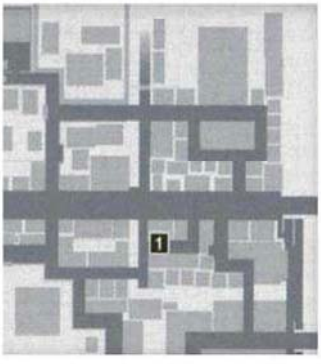


离开一段时间后再次来到四条大桥①处自动触发剧情，需要将信件早一步比黑豹飞脚团送完，一共 10 张，难度不大，因为我们可以一边加速一边送件，而对方送件时会停下来。

编号	10
名称	黒豹の千两役者
出现时间	完成支线“黒豹飞脚团、登场！”后
奖励	德+340



在寺町通的最北端大门前①处与两人对话触发剧情，这次数量增加到 12 张，不过难度依然不大。



编号	11
名称	世界を知る男
出现时间	第三章开始后
奖励	德+300、南蛮渡来の反物

靠近寺町的西侧①处自动触发剧情，选择“引き受ける”开始支线，然后依次选择“日本”、“清国”和“4 の国”。

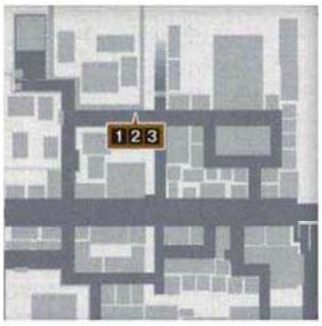
编号	12
名称	はらぺこ力士
出现时间	第五章见到山崎之后
奖励	德+150、与はらぺこ力士的绊

在寺町通南①处靠近倒在地上的力士触发剧情，随便给他一个食物（事件②）（建议给银杏，因为可以随地捡）之后触发绊事件继续给他东西（事件③），直到他的绊槽涨满为止（事件④）。

编号	13
名称	爱に饥えた男
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与爱に饥えた男的绊

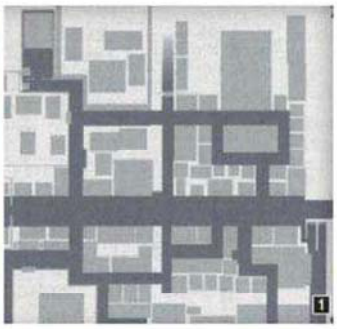
在寺町的河边①处与男人对话，给他一份料理即可（事件②）。手上如果没料理的话就回第二人生模式去做。当绊事件完成后每次和他对话都能拿到男人的爱情便当（事件③）。

编号	14
名称	そそっかしい奥さん
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、活力丹、与そそっかしい奥さん的绊



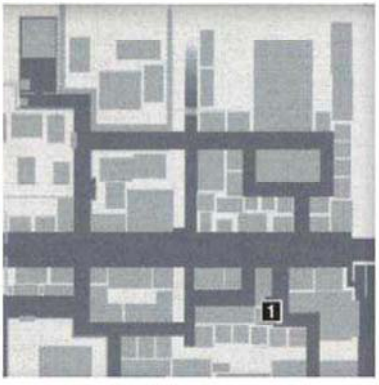
在驾笼屋旁边①处自动触发支线，再与她对话（事件②）选择“蔬菜をやる”给她一颗蔬菜（事件③）。

编号	15
名称	怪我したおばあちゃん
出现时间	第三章开始后
奖励	德+150、与怪我したおばあちゃん的绊



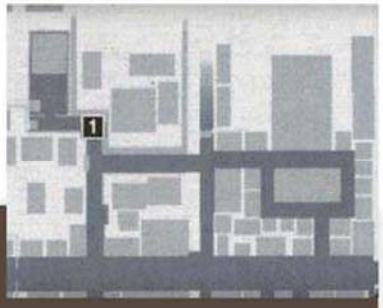
在寺町的河边①处靠近坐在地上的老奶奶选择“家まで送る”。

编号	16
名称	吠え续ける犬
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与吠え续ける犬的绊



走进寺町中间的通路①处时自动触发，去质屋购买一根骨头过来给它就行了。

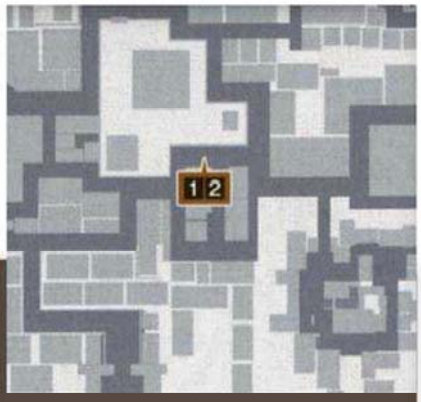
编号	17
名称	招き猫
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与招き猫的绊



在乌丸通北的神社旁①处与男人和猫对话之后再和猫对话一次，给它 1000 文。

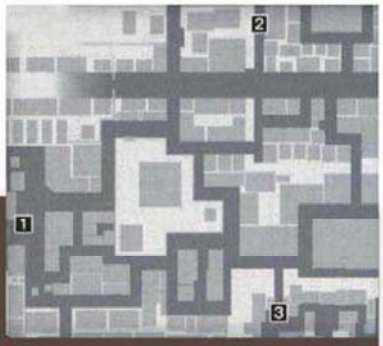
洛外

编号	18
名称	引きこもり
出现时间	第三章开始后
奖励	德+350、虹色の欠片（选错1个的话是白金の块，选错2个的话是银の欠片）



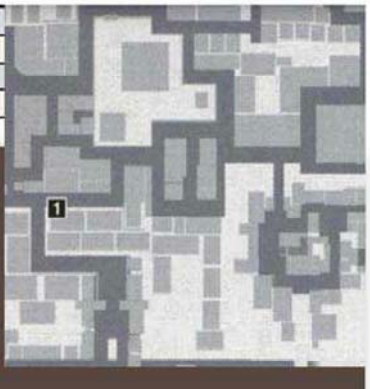
在梅小路东的北侧①处与在房子前争吵的母子对话，然后与母亲对话（事件②）选择“話をしてみる”进屋与男人对话，第一个问题随便选，第二个选“まずは何気ない会话で打ち解ける”，第三个选“自信をつけさせる”，最后是与一场杂兵战。

编号	19
名称	恐怖のカマ使い
出现时间	第五章见到山崎之后
奖励	德+350、壶鸣机、队士卡片（在屯所外和人妖对话获得）



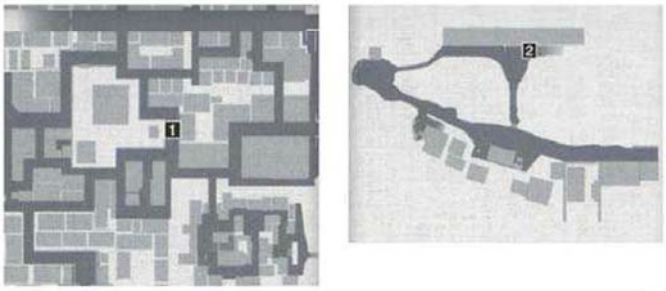
在梅小路西的茶店前①处与两个男人对话触发支线，前往洛外的寺町通②处与母子俩对话触发剧情，前往骸街③处触发战斗。

编号	20
名称	笼の中の乙女
出现时间	第六章开始后
奖励	德+350、真红の勾玉



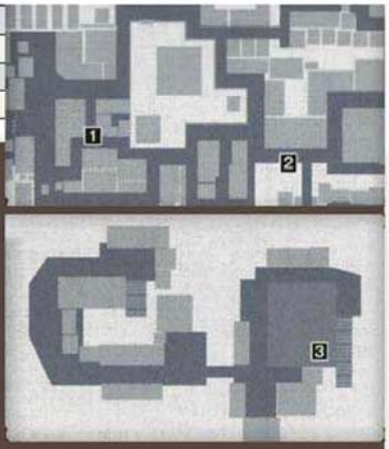
在梅小路町与梅小路町南的①处触发剧情选择“护卫をする”，在轿子成功抵达目的地之前需要玩家将路上的敌人全都清空，建议使用短枪之型。抵达桥边之后触发杂兵战

编号	21
名称	武士いんたびゅう
出现时间	第七章从新选组屯所里出来后
奖励	德+300、龙の瞳（回答错误的话会拿到白金の粒或千年树の枝）



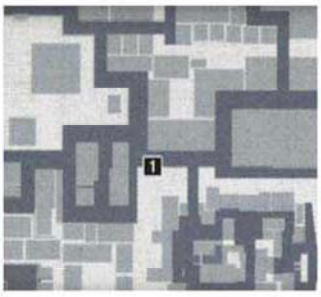
在梅小路町东①处自动触发剧情开始杂兵战，战后前往屯所前②处与门前的队士对话，然后开始回答瓦版卖り的问题，答案分别是“新选组队士としての努め”、“お袋さんを泣かせるなよ”、“性格が合う人”、““最强”への通过点”、“やましくなければ心配无用”。

编号	22
名称	尊王攘夷
出现时间	第三章开始后
奖励	德+350



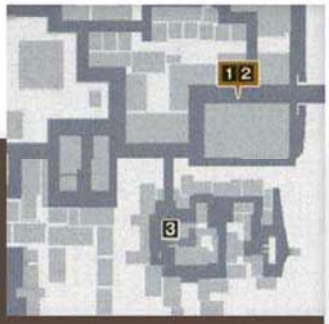
在洛外梅小路町的酒馆“怪しい饮み屋”旁边①处与一个外国人和年轻人对话后开始支线，前往山王町②处靠近外国人触发剧情开始战斗，之后进入骸街（如果是第三章前往骸街的话需要从伏见的新町坐船过去）来到骸街 2 楼③处与外国人对话触发杂兵战。

编号	23
名称	よくないじゃないか
出现时间	第三章开始后，需完成支线“ええじゃないか”
奖励	德+300、朱染めの布



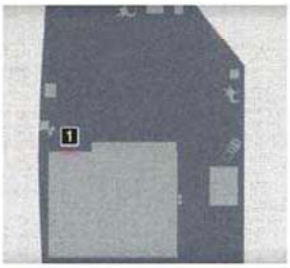
来到梅小路町东靠近山王町的位置①处时自动触发剧情，走上前之后与 6 个杂兵战斗。

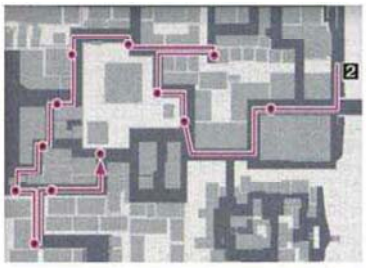
编号	24
名称	命知らずの恩返し
出现时间	第六章开始后
奖励	德+350



在赌场前①处触发剧情选择“助ける”，过一段时间后再过来赌场前②处与男人对话，前往骸街和大门对面③处的男人对话，剧情之后是杂兵战。这个支线是本作唯一一个全语音的支线。

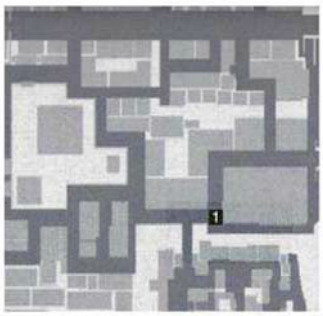
编号	25
名称	黒豹の司令塔
出现时间	完成支线“黒豹の千两役者”后
奖励	德+360





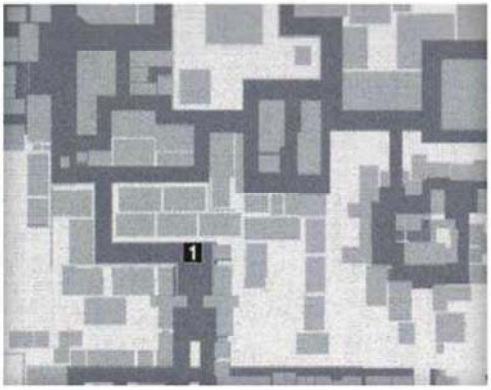
回到别宅①处准备进屋时触发支线，前往洛外，来到赌场附近的大桥旁②处与黑豹的飞脚对话开始送信比赛，这次的对手要比上次快一些，数量同样是 12 封，中途要注意体力的消耗，建议先将德交换的“ダッシュ机能强化”全部买下之后再来挑战。

编号	26
名称	刀に魅せられた男
出现时间	第三章开始后
奖励	德+150、与刀に魅せられた男的绊



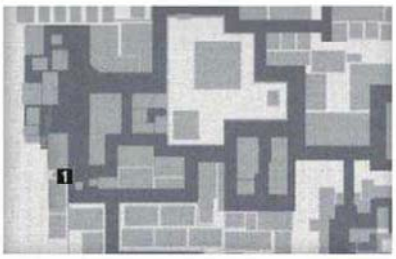
在山王町（骸街入口前）①处靠近男人自动触发剧情，剧情后支线自动完成。

编号	27
名称	正义感ある怪我人
出现时间	第五章见到山崎之后
奖励	德+150、与正义感ある怪我人的绊



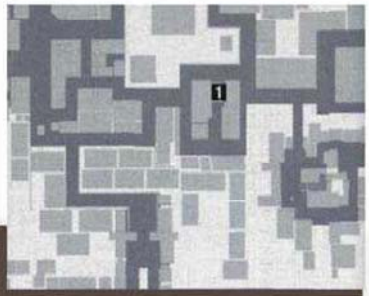
在洛外通往伏见的通道前①处与站在墙边的男人对话，触发剧情后给他一个回复品即可。

编号	28
名称	谜の商人
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、2两、与谜の商人的绊



靠近梅小路町西的井附近①处的墙选择“话す”，给他 10 个番茄（とまと）即可，番茄可以从第二人生模式的田里收获。

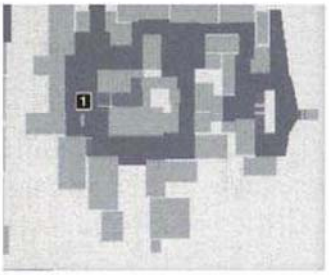
编号	29
名称	はらぺこな猫
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与はらぺこな猫的绊



在梅小路町的①处两排房子中间与地上的猫对话开始支线，选择“魚をやる”给它一条鱼即可。

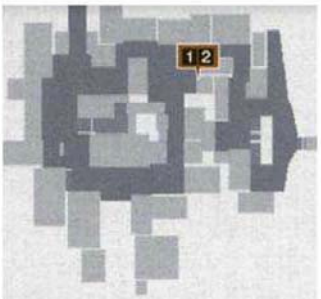
骸街

编号	30
名称	物骚な街で
出现时间	第三章开始后
奖励	德+250



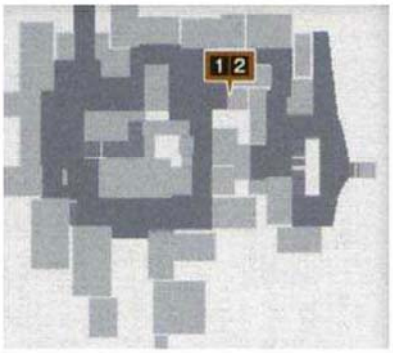
在①处武器屋前与 3 个人战斗即可。

编号	31
名称	喧哗屋・墨坊主
出现时间	完成支线“苦しみを踊りに乘せて”
奖励	德+300



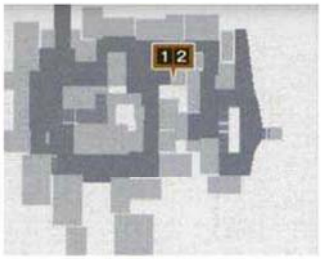
在空地前①处靠近站在白旗旁边的男人触发支线，上前对话（事件②），将其打倒即可。

编号	32
名称	增えた入れ墨
出现时间	第六章开始之后，并完成支线“喧哗屋・墨坊主”
奖励	德+350



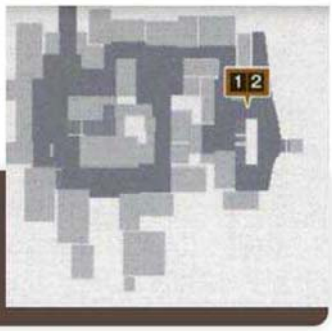
靠近空地①处触发剧情之后选择“受けてたとう”与其战斗（事件②）即可。

编号	33
名称	悟りを开いた男
出现时间	第十章开始后
奖励	德+400、背水の御札、队士卡片（在屯所前与和尚对话即可拿到）



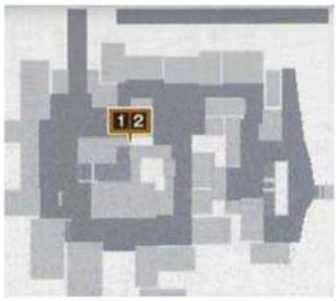
前往骸街的空地①处与和尚对话之后战斗（事件②）即可。

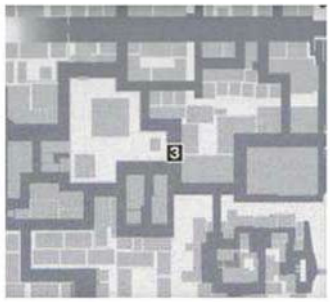
编号	34
名称	亡灵武者
出现时间	第七章开始后，白天或黄昏限定
奖励	德+400、锦鲤の御守り



在骸街进入河边的入口①处自动触发支线，然后等到晚上来到骸街的河边②处触发与亡灵武者的战斗。

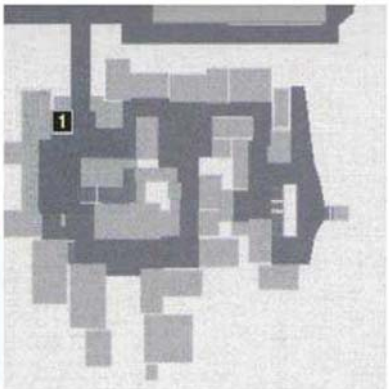
编号	35
名称	卑屈な物乞い
出现时间	第三章开始后
奖励	德+150、与卑屈な物乞い的绊





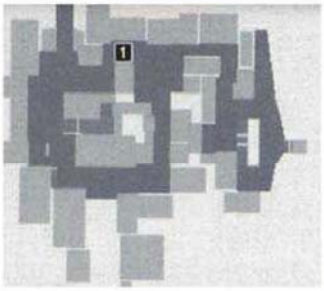
在骸街大门前①处与坐在地上的男人对话，给他一个食物，给料理或者银杏、鸡蛋等，建议给银杏或鸡蛋，鸡蛋可以在第二人生模式里捡到，银杏在新选组的屯所外以及屯所里可以免费捡到。

编号	36
名称	ごみを集める男
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与ごみを集める男的绊



在骸街门口①处旁边与男人对话选择“何かやる”，随便给他一个东西就行了。

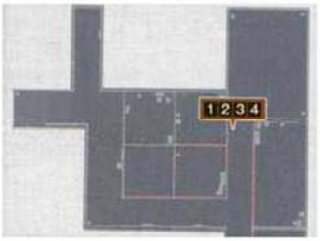
编号	37
名称	伤ついた犬
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与伤ついた犬的绊



与居酒屋旁边①处倒在地上的狗对话，给它一个药品即可。

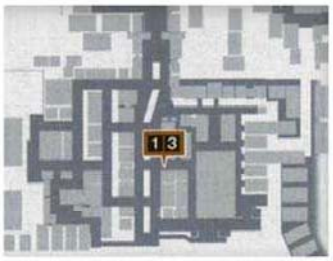
伏见

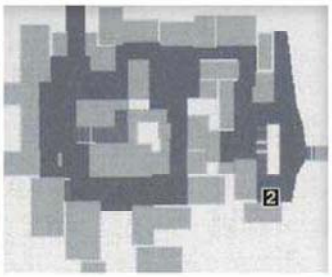
编号	38
名称	文豪の葛藤
出现时间	第二章救助神主后
奖励	德+300、坏れた罗针盘、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物（答错的话给艳かしい人形）



在寺田屋二楼走廊尽头①处听到尖叫后选择“部屋に入る”进入房间，对话后选择“猫がいいんじゃないか”，过一段时间后再进入房间（事件②），选择“仆ちゃん”，离开后过一段时间后再进入房间（事件③）选择“气持ち”，出去过一段时间后再回来房间里（事件④）和他对话之后任务即可完成。

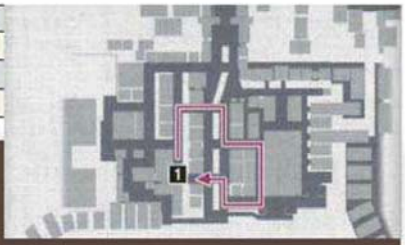
编号	39
名称	入れ替わった手荷物
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+300、大蛇の拔け壳（选择“ちくわを食べる”的话则是得到千年树の枝）





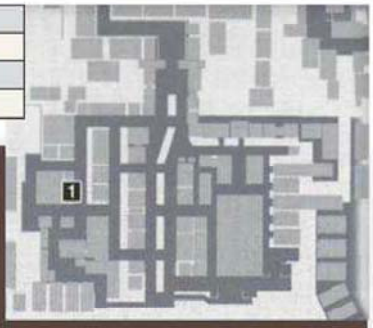
在寺田屋后①处自动触发支线，之后前往骸街的河边②处与3人战斗，剧情之后选择“持ち主に返す”（选择“ちくわを食べる”的话得到的奖励会差一些），然后将东西拿回寺田屋后③处给男人。

编号	40
名称	良い汗をかく男
出现时间	第三章开始后
奖励	德+300、水晶



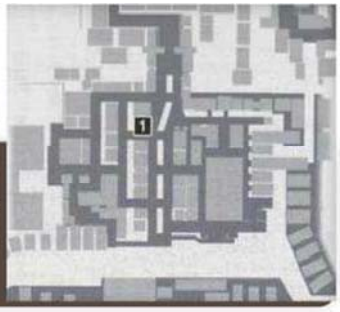
在①处播磨屋前触发剧情选择“钱汤に入る”，剧情后发生追逐战（小偷逃跑路线见上图），按 × 键可以加速，追上后按○键可以抓住，抓住小偷后要逃跑回播磨屋。

编号	41
名称	おいなりさん
出现时间	第三章开始后
奖励	德+300



在①处屋敷町的万屋后面靠近排长队的人群触发剧情自动开始支线，然后到队伍最后选择“并ぶ”，剧情之后过一段时间再来，一共排三次之后触发追逐战。

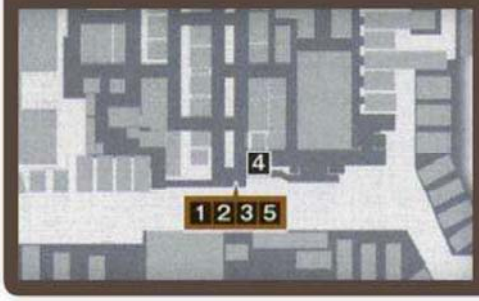
编号	42
名称	大事なのはやっぱりコシ
出现时间	第二章救助神主后
奖励	德+300、与店主的绊



在①处玩一轮拉面小游戏就行了，需要注意的是这个游戏很考验记忆力和手速。支线结束之后在这里吃饭价格都打九折。

编号	43
名称	黒船？袭来
出现时间	第七章开始后，白天限定
奖励	德+350、精密机械

靠近伏见一番街南①处的两个男人触发支线，离开一段距离（大致是到居酒屋“だるま屋”附近）之后再折回去触发事件，和旁边蓝色衣服的年轻人对话（事件②），然后回去和外国人对话选择“酒を饮みに行く”。喝完酒回来后和左上角的女性对话（事件③），然后回去和外国人对话选择“稽古をつける”进行战斗。最后去和右边大道上的男人对话（事件④），然后去万屋购买一个“梅干し”回来交给外国人，最后触发杂兵战（事件⑤）之后支线结束。

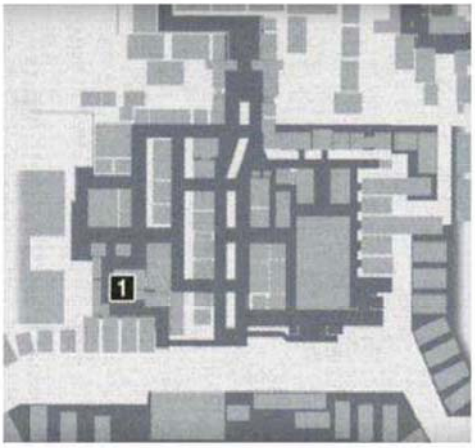


编号	44
名称	长々とした话
出现时间	第二章救助神主后
奖励	德+300、金印（答错的话会给大きな金块或割れたまな板）

在屋敷町南居酒屋“はなこ”左边①处与两个女人对话，然后与“话の长い女”对话（事件②），选择“话相手になる”，之后是很长一段对话，不愿看的话可以按住R1+○跳过剧情。最后依次选择“タケノコ”、“茶屋の前”和“咲子”。

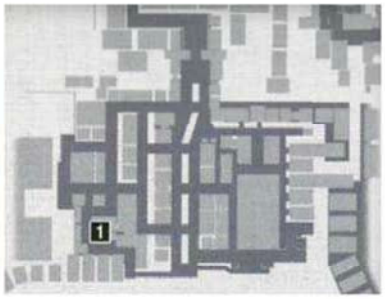
编号	45
名称	长々とした话 おかわり
出现时间	完成支线“长々とした话”
奖励	德+300、龙の泪（答错的话会给络缲细工或伤药）

离开一段时间后再回来①处和咲子对话，选择“觉えている”，很长一段对话之后依次选择“赤·白·绿”、“甘酒”和“すみれ”。



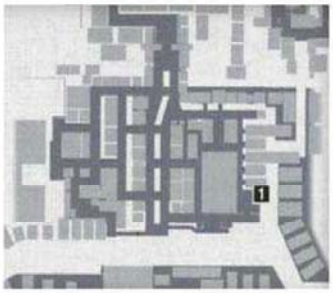
编号	46
名称	これが最后の长话
出现时间	完成支线“长々とした话 おかわり”
奖励	德+300、金の印笼（答错的话会给小さな金块或铁くず）

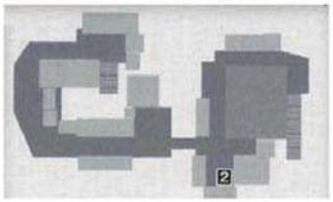
离开一段时间后再回来①处和咲子对话选择“付き合ってあげる”，很长一段对话之后依次选择“かかし”、“大根の浅渍け”和“カツオ”。

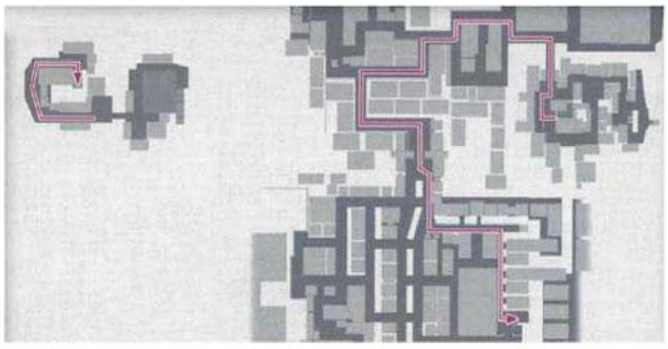


编号	47
名称	香水
出现时间	第三章开始后
奖励	德+300

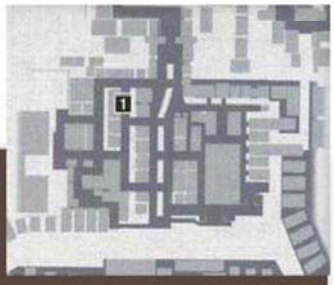
在新町的存档点旁①处与站在河边的女性对话后选择“香水を买ってきてやる”开始支线，前往骸街2楼在墙边②处触发剧情，上去对话后开始战斗，剧情后则是需要逃走回女性所在的位置（逃跑路线见上图）。







编号	48
名称	ええじゃないか
出现时间	第二章救助神主后
奖励	德+300、精巧な齿车

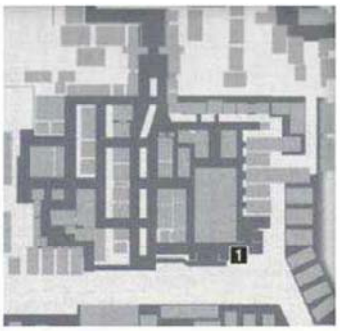


在伏见的屋敷町北①处看到一群跳舞的人，绕到正面后与两个杂兵战斗，结束后店员会拿报酬过来。

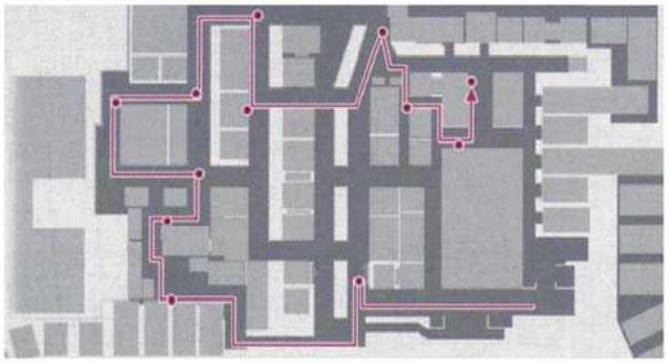
编号	49
名称	サムライの定义
出现时间	第六章开始后，白天限定
奖励	德+400、队士卡片（在屯所前与外国人对话即可）

在屋敷町北的墙角①处靠近三个男人自动触发剧情，选择“稽古をつける”（事件②），与トム对打，之后离开一段距离（到屋敷町的存档点前即可）再返回去和他对话（事件③），然后对打，重复两次之后在伏见一番街南④处触发剧情杂兵战。

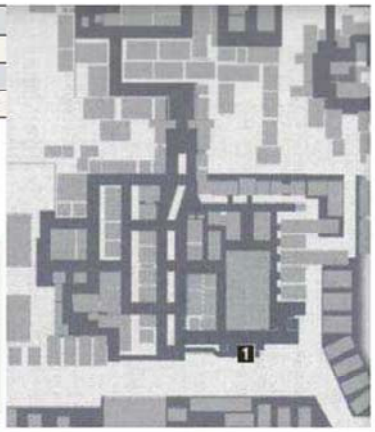
编号	50
名称	决着！黑豹飞脚团
出现时间	完成支线“黑豹の司令塔”后
奖励	德+400、大蛇の拔壳



在寺田屋前①处靠近黑豹飞脚团的武田触发剧情开始送信，依然是 12 人，建议以顺时针的方向来跑。

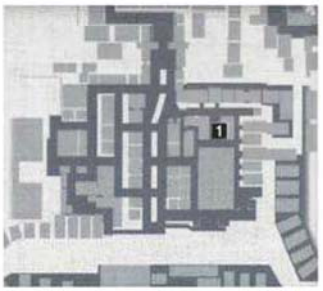


编号	51
名称	崖っぷち钓り人
出现时间	第二章救助神主后
奖励	德+150、与钓り人的绊



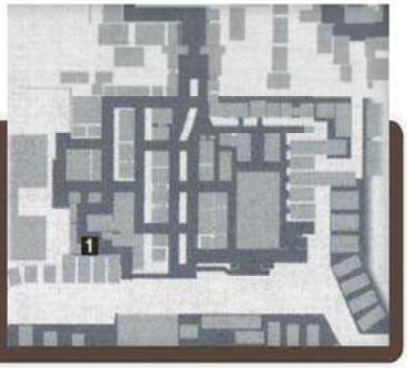
在寺田屋前①处靠近戴着头巾的男人，需要给他一条鱼，身上没带鱼的话可以到旁边的河里去随便钓一条给他。

编号	52
名称	がらくた少年
出现时间	第二章救助神主后
奖励	德+150、与少年的绊



在寺田屋北边的①处仓库里，靠近少年自动开始支线，任意给他一个东西即可完成。

编号	53
名称	薪割り爷さん
出现时间	第二章救助神主后
奖励	德+150、与薪割り爷さん的绊

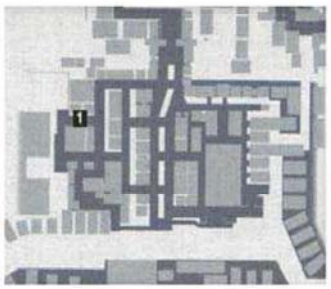


在屋敷町南①处与坐在地上的老爷爷对话开始支线，需要劈 20 根柴。当龙马的手开始冒蓝光时按下○键即可，越到后面速度越快。

编号	54
名称	方向音痴の飞脚
出现时间	第三章开始后
奖励	德+150、与方向音痴の飞脚的绊

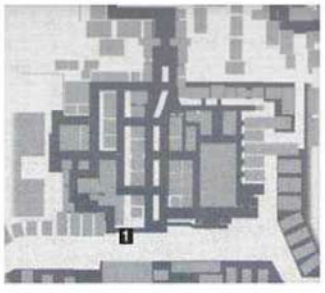
在新町的存档点旁边①处与穿着绿色汗衫的男人对话，然后过一段时间再来对话，重复两次之后即可完成支线。

编号	55
名称	待ち续ける犬
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与待ち续ける犬的绊



在屋敷町的①处楼梯上与倒在地上的狗对话触发支线，给他一个食物即可。

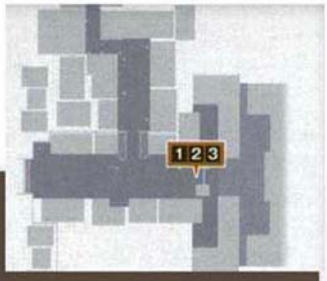
编号	56
名称	污れた猫
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、与污れた猫的绊



在屋敷町南的河边①处与坐在船上的猫对话自动触发支线，剧情之后支线完成。

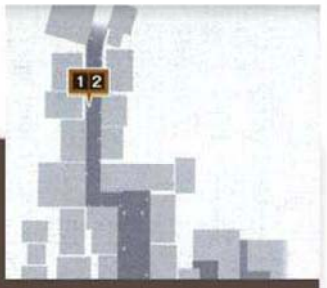
祇园

编号	57
名称	まだ见ぬ君へ
出现时间	第四章在洛内的神社见到巫女あかり后
奖励	德+350



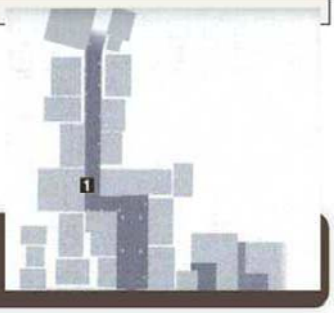
靠近祇园的鸟居①处，调查掉在地上的记事本（事件②），选择“中身を读んでみる”，读完笔记之后选择“大事なことだ”，然后两次从祇园出去再进来调查次记事本，分别选择“まずは相手のことをよく知ることだ”和“率直な告白が一番！”。出去再进来靠近鸟居（事件③）触发剧情之后任务完成。

编号	58
名称	吸い付きそうな肌の持ち主
出现时间	第三章在新选组战斗后
奖励	德+300、3两



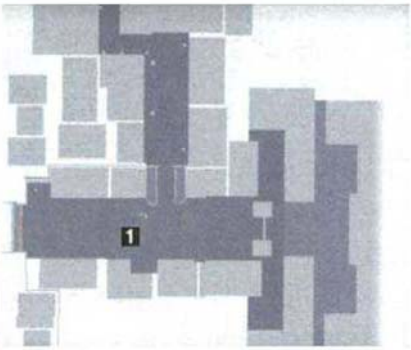
靠近扬屋斜对面①处的男人触发支线选择“游んでいく”（事件②），进屋后任意选择一个类型（最后都是坑爹），最后选择“拂わない”开始战斗，如果选择“拂う”的话就不会拿到奖励的 3 两，而且会损失 10 两。

编号	59
名称	革命料理人
出现时间	制作过一次料理之后
奖励	德+150、与革命料理人的绊



靠近扬屋的斜对面①处自动触发支线，给他一份料理就行了。

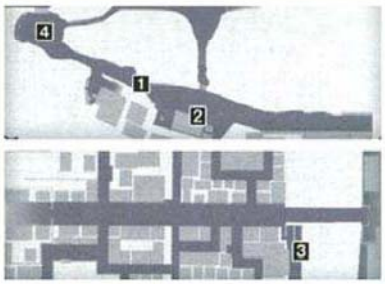
编号	60
名称	妖艳な奥样
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+150、活力丹、与妖艳な奥样的绊



在①处树下与女性对话，给她一根きゅうり就行了。

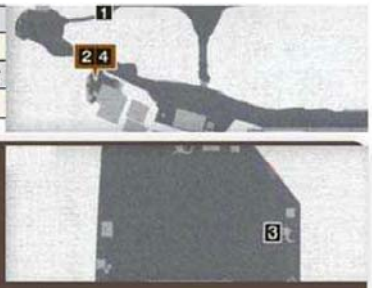
壬生

编号	61
名称	丑いもの、美しいもの
出现时间	第五章见到山崎之后
奖励	德+400、祇园の头巾、队士卡片（完成支线后过一段时间后再过来与他对话）



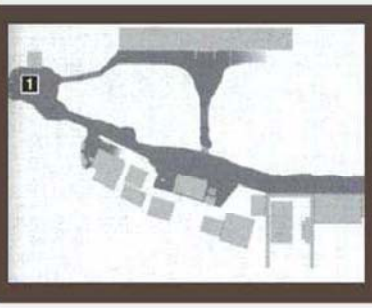
在通往神社的大门前①处触发支线，与坐在茶屋前②处的男人对话之后前往洛内的寺町河边③处触发剧情选择“すずを信じろ”，之后回到壬生在神社前④处触发杂兵战。

编号	62
名称	花は枯れて また咲く
出现时间	第四章开启第二人生模式后
奖励	德+350、倍诣での御札



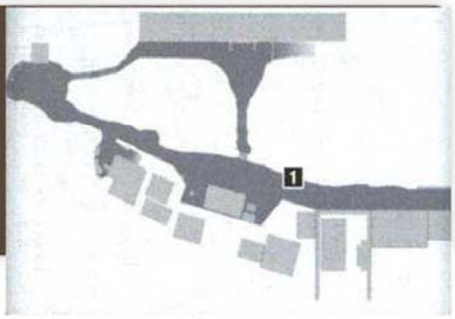
在壬生屯所旁边靠近神社的①处触发剧情，靠近民居②处后触发杂兵战，然后前往别宅调查神社旁边的树③处之后回来④处和老爷爷对话选择“见つかった”。

编号	64
名称	くまがでた！
出现时间	完成支线“丑いもの、美しいもの”后
奖励	德+350、お呼ばれ帽子



在神社前①处触发支线，与父子俩对话之后要与熊战斗，由于很难将对方打出硬直所以建议还是采用近距离防御战或者远距离战。

编号	65
名称	龙马はお母さん
出现时间	完成支线“花は枯れて　また咲く”后
奖励	德+350

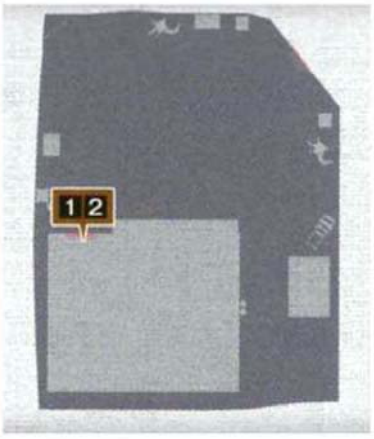


在①处靠近站在路边的三个小孩自动触发，选择“游ぶ”开始游戏，选择任意选项都行，最后是一场杂兵战。

其他

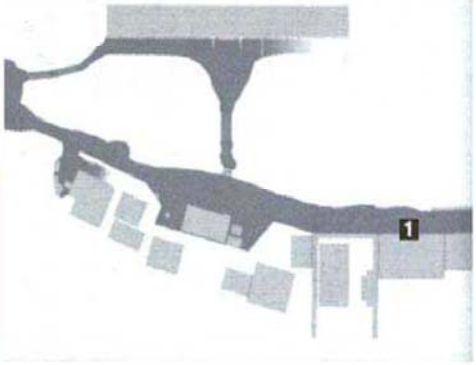
编号	63
名称	大御所の料理人
出现时间	第五章见到山崎之后，并且制作过料理10次以上
奖励	德+350、龙の须（如果料理做得不好的话则是得“金の金槌”）

进入别宅①处时触发剧情选择“作る”（事件②），要烤三条鱼，烤鱼的窍门是当比一般的火星要大一些的火星冒出来的一刻按下○键即可。第一块鱼肉是先冒一次小火星之后再冒一次大火星，第二条鱼是直接冒大火星，第三条鱼是先冒一次小火星之后隔得有些久才冒大火星。



编号	67
名称	野菜大好き少年
出现时间	完成支线“花は枯れて　また咲く”后
奖励	德+150、与野菜大好き少年的绊

在壬生入口前①处触发剧情，然后与少年对话，给他一个蔬菜即可。



编号	66
名称	思い出せない男
出现时间	第四章前往清水寺时
奖励	德+150、枯れ木の枝、与思い出せない男的绊

调查倒在清水寺小道上的男人，给他一个回复品即可。

在完成支线时或者店铺里购买东西时会出现一条绊槽，将绊槽全部填满之后可以拿到奖励，例如稀有的素材、装备或者战斗迷宫的稀有队士卡片。

店铺的绊槽上涨方法是购物，需要注意的是，店铺的绊槽所要求的并不是购物的数量，而是次数和金钱量，每次购买一个东西即可有效地增长绊槽。就餐的话每次点一样即可，不过如果考虑到精进目录项目全达成，建议一次点多个料理。

人物的绊槽则是比较麻烦，玩家要将指定或者任意的东西交给对方，然后过一段时间（在远处打几次架或者切换一次地图）回来继续给，直到其绊槽涨满为止。

店铺

店铺类的绊分为餐馆、购物和小游戏三种。

餐馆类的店铺最好是一次只点一样（有酒水类的话最好是酒水＋一种食物）。

购物类的商店最好是买一次东西之后退出商店重新进入，因为如果在商店里进行多次购买的话除了第一次之外之后的绊值增长速度就会减慢，所以最好是第一次购买多一些的东西然后退出重进。

小游戏类则是一次一次玩，连续玩的话绊值增长速度会很慢。

名称	位置	流程	奖励
驾笼屋	洛内・乌丸通、伏见・屋敷町南、壬生、祇园	乘坐驾笼移动即可，平时做支线时可以经常利用，到最后需要打一场杂兵战。	能够前往洛外、德+1500
八百屋	伏见・伏见一番街	买蔬菜即可。到最后店主会要求龙马给他10根人参，在序盘是无法给的，只有等到第四章开启“第二人生”模式之后从田里种出来。	德+1500
居酒屋“福々屋”	伏见・伏见一番街	喝酒吃饭即可。绊槽攒到一半时触发剧情，这时候需要离远一些，靠近居酒屋触发剧情，然后和店长说话，选择“酒が弱くてもいい”和“酒より水のほうがうまいぞ”。	滩の清酒（选错的话则是どぶろく）、德+1500
万屋“万 一藏屋”	伏见・伏见一番街	每次买一个东西即可。建议买武器素材类的，上限比较高。绊槽攒到一半时无法再购买，这时候就出去再进去，继续买东西直到对方没有东西卖，往门口走触发剧情，开追逐战。	水晶、德+1500
八百屋	伏见・伏见一番街	购买蔬菜即可。绊槽攒到一半时触发剧情，购买蔬菜之后继续。绊槽攒到三分之二时开始依赖，需要给店主人参×10，去第二人生模式的田里种出来即可。	丈夫な木材、德+1500
うどん屋“うまい屋”	伏见・伏见一番街	点一份东西吃之后开始小游戏，不想花钱的话这里可以刷小游戏来赞绊值，如果营业额累计达到10两的话还能够拿到一个铜杯。	德+1500
歌声酒场“歌まる屋”	伏见・伏见一番街北	需要唱歌来增加绊。每次唱完一首后选择“延长しない”，然后再与店长对话一次继续唱歌。当绊达到4/5时离开歌声酒场，离开差不多有一个区域的距离之后再返回来，在酒场门口触发剧情，与三个杂兵战斗。	凤凰の羽、德+1500
茶店“宇治茶屋”	洛外・梅小路町西	吃饭即可。绊槽攒到一半时触发剧情，离开一段时间之后回来，靠近茶屋前的两人自动触发杂兵战。	德+1500
竞鸡场の受付	洛外・梅小路町	玩竞鸡即可。每玩完一盘就退出一次重新进入，最后进来时触发剧情，选择第一个选项。	坏れた罗针盘、德+1500
武器屋・洛外	洛外・梅小路町西	买武器即可。买价格在1两以上的武器涨得比较快。当绊槽攒到一半的时候触发剧情，任意选择一个回答，事件的最后也会出现问题，任意选择一个答案回答即可。	龙の牙、店里可以购买“朽ちた剣”、德+1500
万屋“どん・きほーて”	洛内・四条通り	买东西之后触发对话，随便选择一个选项，然后通过购物来增长绊槽。当绊槽攒到80%时往外走自动触发剧情，出门靠近门边的米堆，最后进门与店员对话即可。	金の皿、德+1500
赌场の壶振り	洛外・山王町的赌场	在赌场玩一次“丁半”然后出门时触发绊相关事件，之后玩“丁半”即可增加绊值。当绊值增加到差不多70%时，再玩一盘“丁半”选择“やめる”之后触发事件，建议存一个档，再对话一次，用10两当做赌注，不管输赢最后绊事件都会完成，赢了的话可以拿到20两，输了的话之前的10两也不会再还回来。	20两（最后的赌博胜利）、德+1500
卓袱料理屋“百川”	洛内・四条通り东	吃饭即可。这里的料理价位较高，建议后期去赌场或者战斗迷宫刷一些钱之后再过来刷绊。当绊槽攒到一半以上时再进来吃饭后会触发事件，过一段时间之后再来，进入料理屋后触发剧情，选择“よそしい”，最后选人时把三个人都选一次，最后选择“わからん”。	坏れた罗针盘、德+1500
はなまるうどん	洛内・四条通り东	吃饭即可。当绊槽积攒到一半以上时触发事件。	店铺追加料理“はなまる特制龙うどん”、德+1500
にちぶ座	洛内・四条通り东	玩跳舞小游戏即可。当绊槽攒到八或左右时会触发披露会的事件，这时候需要玩“吹雪小歌”的游戏，等级是最高级“艺者”，所以刷绊时最好是多练习一下，如果实在是一个人达不到要求的话可以两个人一起玩。	良质な木切れ、德+1500
质屋“洛内　ゑびすや”	洛内・四条通り东	在店里买东西或者卖东西即可，不想花钱的话就去田里多种些蔬菜来卖吧。当绊槽积攒到一半以上之后在店里进行一次买卖会自动触发剧情，然后前往洛内的乌丸通南与神明町的交界处，靠近站在墙边的男人自动触发剧情，之后返回质屋即可。	白金の块、德+1500
寿司屋“すしざんまい”	洛内・河原町	吃饭即可。当绊槽攒到七成左右时会触发隔一段时间后再过来即可。	德+1500
将棋屋“生驹屋”	洛内・神明町	下象棋即可，无论输赢，中途退出也行。玩3～4盘之后就会触发事件，和店主对话选择“约束の胜负をする”，无论输赢都能拿到奖励。	龙の泪、德+1500
药屋“越中堂”	洛内・河原町	在店里购物一次之后触发剧情，再和店主对话选择“长命丸を饮む”，吃完之后走出商店再进来重复之前的操作，重复4次即可。	长命丸（在这里也能够进行购买）、德+1500
小料理屋“青叶”	祇园	吃饭即可。当绊槽攒到一半时出现选项出来时，任意选择一个，然后再进去和店主对话一次。	德+1500
料亭“春日”	祇园	吃饭即可。当绊槽攒到70%左右时触发剧情，然后是杂兵战。	绮丽な绢织物、德+1500
扬屋“山吹”	祇园	和艺妓杏南玩小游戏，每次的三回小游戏成功后绊槽的增长就会比失败时要多一些，由于每次玩都需要1两，所以建议后期钱多一点的时候再过来刷。当绊槽攒满之后再进来就会触发剧情。	小游戏追加超修罗难度、德+1500
神主	洛内・神社	在神主商店里消费德点数买东西即可。当绊槽攒到差不多满的时候神主会说现在没法购买，隔一段时间再过来触发追逐战，对方速度太快所以注定追不上，最后要在地图内的四个大桶里找到敌人即可。	德+1600
あかり	洛内・神社	与她对话即可。当绊槽攒到一半以上时则需要给她一个回复品	あかりのおむすび、德+1500
雀庄の主人	骸街	随便靠近一个桌子对话选择“やっていく”然后选择“麻雀を终了する”，往外走即可触发绊事件，这样就不必打完一轮再触发，可以省不少时间。最后去“强卓”的桌子选择やっていく”然后选择“麻雀を终了する”即可完成绊事件。	艳かしい人形、德+1500

人物

角色	位置	出现条件	所需条件	奖励
少年	伏见・寺田屋北边的仓库	支线“がらくた少年”结束后	给他任意物品	德+1500
钓り人	伏见・寺田屋前	支线“崖っぷち钓り人”结束后	给他鱼，越是稀有的鱼绊涨得越多	德+1500
薪割り爷さん	伏见・屋敷町南	支线“薪割り爷さん”结束后	累计劈300根柴（在土佐劈的柴不累计在内）之后离开一段时间再回来和老人对话。	坏れた罗针盘、德+1500
方向音痴の飞脚	伏见・新町存档点旁边	支线“方向音痴の飞脚”结束后	需要将货物送到特定的地点交给特定的人，然后回来向他报到。需要送货的地点分别是屋敷町的存档点旁边、梅小路町北的茶店对面，之后要送的地点都是随机生成的，如果不记得的话和他对话再确认一下即可。	德+1500
刀に魅せられた男	洛外・山王町靠近骸街入口	支线“刀に魅せられた男”结束后	需要给他看刀，依次为黑铁丸、夜叉丸、小狐丸、狮子王。	鲔切、德+1500
怪我したおばあちゃん	洛内・神明町	支线“怪我したおばあちゃん”结束后	和她对话之后去购买相应的东西交给她，然后过一段时间再重复以上操作。要买的东西分别是伤药、万能丹、ようかん，这些平时在洛内的罐子里都能够捡到。最后过一段时间再过来和她对话一次即可完成。	德+1500
卑屈な物乞い	骸街	支线“卑屈な物乞い”结束后	给他食物，当绊槽攒到八成以上之后他就会移动到かかし屋后方，上前对话即可完成。	德+1500、精密机械
ごみを集める男	骸街	支线“ごみを集める男”结束后	随便给他一个东西，把等级低的素材之类的给他就行了。	德+1500
伤ついた犬	骸街	支线“伤ついた犬”结束后	给它药品即可，在最后发现流氓在欺负它时需要战斗。	将它带回别宅养、德+1500
待ち续ける犬	伏见・屋敷町	支线“待ち续ける犬”结束后	给它食物即可。	将它带回别宅养、德+1500
污れた猫	伏见・屋敷町南	支线“污れた猫”结束后	和它对话即可。最后发现它不在河边时往前走来带人群围住的地方触发剧情就能够结束了。	将它带回别宅养、德+1500
はらぺこな猫	洛外・梅小路町	支线“はらぺこな猫”结束后	给它鱼即可，最后需要分别给它一条マダイ（在渔礁矶能够钓到）和マグロ（在东冲能够钓到）。	将它带回别宅养、德+1500
谜の商人	洛外・梅小路町西	支线“谜の商人”结束后	每隔一段时间交给他指定的东西即可。所需物品分别为：ふんどし、ちり纸、纳豆、朝鲜人参。	可以在这里购买物品、德+1500
吠え续ける犬	洛内・寺町	支线“吠え续ける犬”结束后	给它骨头即可，骨头可以在质屋里购买或者是掏罐子获得。	将它带回别宅养、德+1500
爱に饥えた男	洛内・寺町	支线“爱に饥えた男”结束后	给他料理即可。料理不用太高级的，每次给他最简单的“手作り浅渍け”就行了。	给他料理的话能够拿到“男の爱情弁当”、德+1500
招き猫	洛内・神社旁	支线“招き猫”结束后	给它钱。分别给2000文、3000文、5000文、1两，最后需要战斗。	醉い觉め丹、春画、4000文、5两、将它带回别宅养、德+1500
革命料理人	祇园	支线“革命料理人”结束后	给他料理即可。	料理“革命ころころ扬げ”的菜单、德+1500
妖艳な奥样	祇园	支线“妖艳な奥样”结束后	给她指定的蔬菜，分别为：人参、なす、大根、かぼちゃ。	热血丹、万能丹、活力丹　高级、金の皿、德+1500
野菜大好き少年	壬生	支线“野菜大好き少年”结束后	给他蔬菜即可。当绊槽攒到七成以上之后则需要交给他料理‘すっきり野菜の和え物”。	德+1500
思い出せない男	通往清水寺的小道	支线“思い出せない男”结束后	给他回复品即可。	神木の木切れ、良质な木切れ、丈夫な木材、德+1500
正义感ある怪我人	洛外・梅小路町南	支线“正义感ある怪我人”结束后	需要给他回复品，如果之前有做药屋“越中堂”的绊事件的话可以购买到长命丸，需要治疗时直接喂他一颗就足够了。	队士卡片（完成绊事件后过一段时间后再过来与他对话）、德+1500
はらぺこ力士	洛内・寺町通南	支线“はらぺこ力士”结束后	需要给他食物，建议给他随地可捡的银杏之类的。	队士卡片（完成绊事件后过一段时间后再过来与他对话）、德+1500

修行

本作里习得技能除了通过升级之外，还有通过系列特有的“修行”来进行学习。当完成一个阶段的修行之后角色各“型”的技能就会解锁，这时候之前打上了“封”字的技能就能够学习了。完成各处的修行之后，等各“型”的段位达到 25 并学完所有的“印”之后再去与各修行地的老师（吟柳、古牧、**ウィリアム**）对话进行战斗，之后就会解锁角色的新技能，各“型”可习得的技能也就能够增加。

当龙马的等级达到 99 时到古牧道场与古牧对话，与古牧、吟柳与**ウィリアム**战斗并胜利后就能够进行限界突破（也就是俗称的“二转”）。

古牧道场

在寺田屋旁边自动触发剧情，然后和古牧的弟子谈话之后对打，结束后可以和古牧对话开始格斗之型的修行。学完一个招式之后需要到外面打几次架回来才能够继续学。

招式名称	注意事项
古牧流 达摩避け	按×键回避期间再按一次×键或者左摇杆+×键
	结束后出去战斗1次
古牧流 弹き返し	按住L1进行防御，在防御的状态下敌人进攻时按下△键
	结束后出去战斗3次
古牧流 捌き打ち	按×键回避期间按△键
	结束后出去战斗3次
古牧流 虎落とし	按住R1，当敌人的攻击时看准时机按下△键
	结束后出去战斗3次
古牧流 猫返し	在倒地的瞬间按×键
	结束后出去战斗5次
古牧流 影缚り	按×键回避期间按○键抓住敌人
	结束后出去战斗5次

最终测试

打倒古牧。如果是一周目而且没怎么练过格斗之型的话，建议去多买几个“幕の内弁当”或者去“第二人生”模式多做些料理带在身上，然后去餐馆多吃些加状态的料理再来挑战。古牧的动作一般有两种，一种是连击，可以用 L1 键的受身化解掉，化解掉之后立刻向前移并攻击，否则容易被古牧躲过攻击；另一种是抓住龙马将其摔到地上，这时候则需要按 × 键挣脱他。等级不高的话建议打消耗战，基本上消耗 5 个回复物品之后也差不多能够将其放倒。胜利后获得“天启书 投”。

新兵卫博士

在第二章打完冈田以藏之后就能够在骸街自由活动了，这时候在河边可以遇到新兵卫博士玩切炮弹的小游戏，然后解锁技能“大筒心得”，习得后可以给格斗之型装备特殊武器大炮。

可以分别用一刀之型与短枪之型来玩，一刀之型需要看准时机来进行攻击，短枪之型则近似于节奏游戏。这个小游戏称不上是修行，不过当点数达到银赏标准以上时能够获得素材奖励，前期用来刷素材还是挺不错的。当点数达到金赏标准时就能够开启新难度，每个型有三个难度，当两个型的最高难度都达到金赏时就会开启新难度“**おまけ**”，全 Complete 要求拿到初级、中级、上级三个难度的金赏。

切断或用子弹打爆炮弹得 200 点，打中金色的炮弹得 400 点，弹开炮弹的话点数减半。“**おまけ**”难度的球则是会飞的，短枪之型的“**おまけ**”难度与之前的相比差别不大，不过一刀之型则需要一定的判断力才能够拿到银赏。

一刀之型

难度	球数	金赏点数要求	银赏奖励
初级	10	1800点	研磨石
中级	15	2900点	玉钢
上级	20	4000点	小さな金块
おまけ	10	1400点	白金の粒

一刀之型的初级与中级难度不大，最难的是上级。上级的炮弹基本每一个都是不同速度，而且有几个是速度相当快的，上级共有 4 个金色炮弹，需要在击破这 4 个的基础上再击破 13 个一般炮弹，即 1600 点 +2400 点。

短枪之型

难度	球数	金赏点数要求	银赏奖励
初级	28	4700点	铁くず
中级	55	10100点	がたがたの齿车
上级	74	15200点	精巧な齿车
おまけ	41	8100点	络绎细工

短枪之型打起来则比较像是音乐游戏，看准节奏来打的话难度比一刀之型要小很多。

吟柳

进入第三章之后在洛内的西部就可以触发吟柳道场的剧情，在这里主要修行一刀之型和乱舞之型的技能。进入每个阶段的学习之前都需要给吟柳看规定等级的刀，需要玩家将刀更换成符合他要求等级的刀。给他看完刀之后选择一刀之型或者乱舞之型直接进入修行，在战斗时可以把刀换回去。每进行完一个阶段的学习之后就要进行多人战。

型	修行内容	注意事项
一刀之型	一刀の型绝技“龙牙一闪”	长按R2键之后放手，期间使用左摇杆+□键的配合攻击下一个敌人
一刀之型	美技　霞ノ太刀	在回避时按下△键
乱舞之型	乱舞の型绝技“天龙乱舞”	长按R2键
乱舞之型	美技　风流し	在敌人攻击击中之前按下L1键
装备稀少度★★★刀与咏柳对话		
一刀之型	美技　闪の太刀	按住R1面对敌人，当敌人的攻击落下时按△键
乱舞之型	美技　月见酒	在回避中按□键
战斗	在称号达到“名人”以上的情况打倒所有对手	建议选择乱舞之型，用强射击来积攒连击数之后上前使用刀将其击败即可，尽量保持无伤的状态
装备稀少度★★★★刀与咏柳对话		
一刀之型	美技 风见鸡	按住L1防御，抵挡住敌人的攻击后使用△键攻击
乱舞之型	美技 天狗影	在敌人攻击击中之前按下L1键
战斗	在称号达到“达人”以上的情况打倒所有对手	建议选择乱舞之型，方便积攒连击数
完成上一个战斗后出门时触发剧情，过一段时间后再过来，装备稀少度★★★★★刀与咏柳对话		
战斗	在称号达到“达人”以上的情况打倒所有对手	和之前一样，推荐使用乱舞之型，战后解锁技能“剑技　弹避けの极み”和“乱舞技　群众散らし”
出门触发剧情，然后回来与吟柳对话		
一刀之型	美技 枯叶乱れ	按住R1，当敌人的攻击落下时按○键弹飞敌人的武器，被弹飞的武器可以捡起来归自己使用
乱舞之型	乱舞技 阳炎流し	在称号达到“达人”以上的情况打倒所有对手
装备稀少度★★★★★★刀与咏柳对话		

最终测试

分别用一刀之型与乱舞之型与咏柳战斗，建议多带上一些热血丹，不停使用火热必杀技即可。胜利后获得“天启书 闪”与“天启书 乱”，并解封技能“武剑技　枯叶微尘”与“乱舞技　飞翔乱击の极み”。

ウィリアム・ブラッドリー

进入第三章之后前往梅小路町东与墙角的三个男人对话之后即可在这里进行短枪之型的修行。修行完之后马上就能够进行下一轮的修行，五个修行内容里这是学习得最快的一个。

修行内容	注意事项
绝技“炎龙之型”	按住R2键给敌人刻上印记之后放开
强化弹心得	开始前需要装备从ウィリアム那里拿到的强化弹，按△键射击，然后按顺序装备闪光弹、雷击弹、酸性弹、毒弹各射击一次。
旋风击ち	靠近敌人时按×键回避，期间按□键进行攻击。
枪技 连射连击の极み	结束“旋风击ち”的修行之后立刻开始，需要龙马与30个弟子战斗，由于敌人的HP很少，我们只需要站在中间使用左摇杆随时调整射击的范围即可。结束后能够拿到武器素材“金の金槌”，可以与旁边的弟子对话重复挑战拿素材。这一轮结束后触发剧情，选择“今すぐ行ける”之后是5人的杂兵战，这场战斗不限制武器。
背面击ち、笼手碎き	当敌人在身后时一边射击一边将摇杆推往反方向；连续射击让敌人的武器掉落，这时可以捡取敌人的武器。
枪技 胁击ちの极み	结束“背面击ち、笼手碎き”之后立刻开始，需要在60秒内打倒20人，难度不大，和之前一样，这个也可以反复挑战，每次挑战成功后都可以拿到“金色の金属粉”。

修行结束后过一段时间再过来在屋子前自动触发剧情，进门后与ウィリアム对话选择“今すぐ行ける”进行剧情，开始小BOSS战，对方能够用枪，所以建议用乱舞之型来迅速解决。结束后与ウィリアム对话拿到“天启书 走”。

在这里和屋子里的弟子们对话可以进行素材的交换，有一本“天启书”是需要在这里通过交换获得。

可交换物品	所需素材及数量
朱染めの布	水神石×5
天启书 风	木雕りの熊×5
田舍流派の目录	蓝玉×10
きれいな毛皮	真珠×1
天蚕系×5	真珠×1
真红の勾玉	水神石×20
名马の须	真珠×1
兽の屁尾×3	真珠×1
绮丽な绢织物	水神石×5

十兵卫博士

在洛外的山王町“かかし屋敷”前与十兵卫博士对话即可开始木偶屋的修行。进入之后与博士对话即可进行各分类的战斗修行。该修行能够获得两个天启书，而Complete的要求是通关四个难度的所有房间。建议将其他的修行完成后再来做这里的修行。

打过“基础”的四个房间后开启“应用”，打过“应用”的6个房间后开启“修罗”，全难度的所有房间通过后开启“极”。

白色的木偶100点，红色的木偶200点，黑色的木偶300点，金色的木偶500点。

第一次打的时候能够获得初次通过奖励，而第二次以后重复挑战只会获得“かかしの根付”。

基础篇

名称	可使用型	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
基础 一の间	任意型	30秒	0	活力丹	400点
基础 二の间	格斗之型	20秒	1	活力丹	1200点
基础 三の间	格斗之型	30秒	1	活力丹	1700点
基础 四の间	一刀之型	30秒	1	活力丹	700点
基础 五の间	一刀之型	30秒	2	がたがたの齿车	1200点
基础 六の间	短枪之型	40秒	1	流木の破片	1800点
基础 七の间	短枪之型	30秒	1	铁の金槌	900点
基础 八の间	乱舞之型	30秒	1	铜の金槌	3100点
基础 九の间	乱舞之型	30秒	1	艳かしい人形	3400点
基础 十の间	任意型	60秒	水晶	1	5200点

应用篇

名称	可使用型	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
应用 一の间	格斗之型	60秒	9	白金の粒	4000点
应用 二の间	格斗之型	60秒	0	精巧な齿车	4200点
应用 三の间	一刀之型	20秒	9	柔らかい木材	4900点
应用 四の间	一刀之型	40秒	0	小さなぜんまい	3400点
应用 五の间	短枪之型	15秒	9	银の欠片	2200点
应用 六の间	短枪之型	45秒	0	小さな金块	2700点
应用 七の间	乱舞之型	40秒	9	凤凰の羽	4900点
应用 八の间	乱舞之型	45秒	0	千年树の枝	5000点
应用 九の间	任意型	60秒	0	坏れた罗针盘	4700点
应用 十の间	任意型	30秒	0	天启书　击	4600点

难点解说

应用 三の间：可使用的绝技槽这时候是满的，使用 R2 键的绝技来先解决掉最近的三个木偶人，然后沿路用普通攻击解决掉其他的，到金色的木偶人前使用两次绝技也差不多能把所有的木偶清理掉了。

应用 四の间：一开始尽可能地一招解决一个，挥刀两下之后向前移动，这样可以减少硬直时间。最后红色和金色的稻草人出来时先解决掉一个红色的再去砍金色的，砍完之后立刻闪避再砍一个即可到达要求的点数。

修罗篇

名称	可使用型	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
修罗 一の间	格斗之型	60秒	1	绮丽な绢织物	4800点
修罗 二の间	格斗之型	60秒	1	太古の御守り	4500点
修罗 三の间	一刀之型	40秒	3	艳かしい人形	8100点
修罗 四の间	一刀之型	50秒	1	金印	4200点
修罗 五の间	短枪之型	60秒	5	白金の粒	8400点
修罗 六の间	短枪之型	60秒	1	大きな金块	5700点
修罗 七の间	乱舞之型	60秒	9	白金の块	13000点
修罗 八の间	乱舞之型	60秒	1	金の皿	9600点
修罗 九の间	任意型	60秒	1	神木の木切れ	6700点
修罗 十の间	任意型	70秒	1	天启书　避	5800点

难点解说

修罗 十の间：建议把短枪之型的技能都学满，并完成ウィリアム・ブラッドリー的修行，一直用短枪之型打红色和白色的木偶，知道后期出现 3 个黑色的木偶立刻换成乱舞之型将其打破，然后换回短枪之型击破所有的木偶即可。

极篇

名称	可使用型	时间限制	可使用的绝技槽数	初次通过奖励	目标点数
极 一の间	格斗之型	45秒	3	大蛇の拔壳	3600点
极 二の间	一刀之型	90秒	3	金の印笼	9000点
极 三の间	乱舞之型	90秒	3	虹色の织物	14000点
极 四の间	短枪之型	60秒	3	真红の勾玉	9900点
极 五の间	任意型	90秒	3	虹色の织物	5700点
极 六の间	任意型	120秒	3	龙の须	10200点
极 七の间	任意型	120秒	3	神杀しの札	10900点
极 八の间	任意型	120秒	3	袖の破れた羽织	10600点
极 九の间	任意型	120秒	3	长木牌子	16000点
极 十の间	任意型	120秒	5	曲者兜	17200点

难点解说

最后的六个房间用短枪之型或乱舞之型可以很轻松地打过去。

天启

本作的天启系统是通过入手天启书来达成习得条件的。当入手天启书之后，在规定条件下完成操作之后一瞬间就会出现△键的操作提示，按下△键之后就会出现天启画面，这时候需要再按一下 QTE 即可发动天启技并习得。

天启书名称	入手方法	天启技习得方法
天启书　闪	完成吟柳道场的所有修行	在一刀之型下按L1键防御敌人的攻击后按△键，需先习得“美技 风见鸡”
天启书　破	完成所有お寻ね者任务	在一刀之型下当敌人进行防御时使用○键的攻击让敌人破防
天启书　走	完成ウィリアム的所有修行	在短枪之型下冲刺到敌人面前按□键，满足条件后在跑步时会出现△键提示，需先习得“跳入み连段”
天启书　风	在ウィリアム的修炼所里用5个“木雕りの熊”与弟子进行交换	在短枪之型下按×键回避到敌人面前使用□键撞击敌人，需先习得“旋风击ち”。“木雕りの熊”可以在斗技场用点数换取，或者在战斗迷宫中获得。
天启书　乱	完成吟柳道场的所有修行	在乱舞之型下反复使用○键进行攻击
天启书　避	通过かかし屋敷的修罗・十の间	在乱舞之型下不断回避
天启书　投	完成古牧道场的所有修行	在格斗之型下让敌人的攻击即将击中时按R1键
天启书　击	通过かかし屋敷的应用・十の间	在格斗之型下让敌人的攻击即将击中时按R1键成功后身体发红光，这时攻击敌人就会出现△键提示

お寻ね者

お寻ね者等于是本传的通缉犯系统。来到骸街二楼时会自动触发与三个天狗杂兵的战斗，战斗结束后选择“话を闻こう”自动触发“**お寻ね**者”的剧情。

お寻ね者一共有 16 人，每完成一个阶段的寻找之后就需要到骸街 2 楼的橘组小屋来报告，然后退出房间过一段时间后再来，这时才会触发剧情进入下一阶段。

当完成所有的**お寻ね**者任务时在新选组屯所前与天狗建模、忍者、刀剑一家三人对话还能够拿到三张 SR 级的队士卡片。

序号	お寻ね者名称	报酬	触发条件	位置
1	净僧天狗 太郎坊	1两	自动触发	在洛外梅小路町的酒馆“怪しい饮み屋”前与戴着天狗面具的NPC对话选择“话しかける”，与8个“天狗面の男”战斗。
2	净僧天狗 净僧	3两	完成第1个任务后过一段时间	在骸街门口与旁边的两个男人对话，然后前往梅小路町东存档点旁与天狗假面对话之后触发战斗。
3	义贼忍盗 白忍	1两	完成第2个任务后过一段时间	在伏见一番街自动触发追逐战。
4	刀剑一家　一文字	1两	完成第2个任务后过一段时间	在伏见的寺田屋后面自动触发战斗，战前会有QTE提示，之后将其击败即可。
5	义贼忍盗 青忍	1两	完成第3个任务后过一段时间	在伏见一番街北自动触发追逐战，需要连续追10名青忍。
6	刀剑一家 荒正	1两	完成第4个任务后过一段时间	在梅小路町触发遭遇战，战前会有QTE提示，打赢敌人之后敌人逃走。往他逃跑的方向追过去再次发生遭遇战，将其再次打败之后会有另一人来突袭，需将其也一同击败。
7	护卫ノ依赖	1两	完成第5、6个任务后过一段时间	前往山王町的骸街大门前与阿久水对话选择“ああ、すぐに行こう”，前往寺町中间的通道触发杂兵战。
8	刀剑一家 行光	5两、天启书 破	完成第7个任务后过一段时间	调查看板后触发剧情，选择“すぐ行こう”就开始战斗。
9	义贼忍盗 谜の忍者	2两	完成第8个任务后	前往洛内的寺町自动触发追逐战，需要连续抓住三名忍者。
10	净僧天狗 一味	2两	完成第8个任务后	在洛外的梅小路町的茶屋与正在喝酒的天狗假面对话开始八人杂兵战。
11	义贼忍盗 藤次郎	5两、龙の泪	完成第9、10个任务后过一段时间	在伏见的屋敷町北质屋后面与忍者对话之后开始战斗，推荐使用乱舞之型。
12	净僧天狗 天狗面の男	–	完成第11个任务后过一段时间	在骸街空地触发战斗。
13	义贼忍盗 谜の忍者	–	完成第11个任务后过一段时间	在洛外与伏见的交界处触发追逐战，只需要捉到赤忍1人即可。
14	刀剑一家 残党	–	完成第11个任务后过一段时间	在洛内的寺町通存档点触发遭遇战，战前会有QTE提示。
15	净僧天狗 净僧	–	完成第12、13、14个任务后	前往洛内的神社触发战斗，首先解决周围的杂兵然后拉开距离使用短枪之型采取远距离战。
16	稻原阿久水	15两、德头巾、三张队士卡片（在屯所前与三人对话即可获得）	完成第15个任务后	前往洛外的河边与阿久水开始BOSS战。

钓鱼

本作的钓鱼系统与系列本传要简单不少，钓鱼的方法很简单，将线抛到鱼前面（初学者要注意，是抛到鱼的“前面”，而不是鱼的“身上”），等鱼被吸引过来时鱼的影子就会变成红色，当它咬住鱼钩时视角就会变成俯视的角度，这时候要注意的就是鱼钩上红色的部分，当红色的部分没入水面时就可以按下○键起杆，这时候各位就能够轻松把鱼钓上来了。

鱼的种类及钓鱼地点

鱼名称	宇治川	鸭川	漁礁の矶	东冲
フナ	○	○	–	–
コイ	○	–	–	–
ニシキゴイ	○	–	–	–
人面鱼	○	–	–	–
エレキナマズ	○	○	–	–
サケ	○	○	–	–
イトウ	–	○	–	–
ニジマス	○	○	–	–
スッポン	○	–	–	–
ウナギ	–	○	–	–
アユ	–	○	–	–
ザリガニ	○	○	–	–
カジキ	–	–	–	○
マグロ	–	–	–	○
イカ	–	–	○	–
カレイ	–	–	–	○
マダイ	–	–	○	–
オニカサゴ	–	–	○	–
カワハギ	–	–	○	○
クルマエビ	–	–	○	–
アナゴ	–	–	–	○
ハゼ	–	–	○	–
ホオジロザメ	–	–	–	○
龙宫の使い	–	–	–	○
タカアシガニ	–	–	–	○
マダコ	–	–	○	–
ハリセンボン	–	–	○	–
トラフグ	–	–	○	–
シラス	–	–	○	○

漁礁の矶和东冲得在寺田屋右上方向和渔夫对话坐船前往，在 PSV 的 APP 里则是直接走出别宅时就能够去了。

宇治川是在寺田屋左上的方向，附近有一些 NPC 也在钓鱼。

鸭川是在骸街的河边。

撒鱼饵与钓竿

鱼饵

在钓鱼时能够通过撒鱼饵来吸引其他隐藏的鱼或者少见的大鱼，鱼饵共有 4 种，每种的效果都是 3 分钟，等级越高的鱼饵能够吸引的鱼也就越多。一般来说鱼饵都是需要在行商人或者商店里购买，偶尔也能够通过行商来入手。

名称	价格	入手方法
撒き饵	500文	洛内的行商人、万一藏屋
高级撒き饵	1000文	洛内的行商人、万一藏屋
特选撒き饵	2000文	洛内的行商人、洛内的质屋“ゑびすや”
究极撒き饵	5000文	洛内的行商人、洛内的质屋“ゑびすや”

鱼竿

越好的鱼竿能够钓到的鱼越多，钓鱼的难度也越低，鱼竿的入手都是通过神社的“德交换”来进行的。

钓竿名称	性能	入手方法
初钓り丸	在河边与海边都能够使用，不过性能不太好	初期装备
淡水丸	适合在河边使用，比“初钓り丸”优秀	德交换400
钓大河	最适合在河边使用的钓竿，能够抛投的距离也比较远	德交换1500
海丸	适合在海边使用，比“初钓り丸”优秀	德交换400
大海王	最适合在海边使用的钓竿，能够抛投的距离也比较远	德交换1500
超钓神	最高性能的钓竿，无论是河边和海边都非常适用	入手“钓大河”和“大海王”后，德交换4000

迷你游戏

本作的迷你游戏不少，而 Complete 的要求也比较苛刻，对于游戏要求的只是赢取累计点数的游戏在这里就不做详细介绍，只要钱够的话用钱来砸也差不多了。下面介绍的是难度比较高的其他小游戏，而作为能够刷钱的**ポーカー**（扑克牌）也会拿出来进行详细介绍。

艺妓

在祇园的扬屋“山吹”里能够花 1 两与艺妓游玩，里面涉及三个小游戏，在第一次通关三个小游戏之后就能够单独挑战每个小游戏的不同难度了。三个小游戏分别是“**饮み比べ**（拼酒）”、“**じゃんけん**胜负（猜拳）”和“介抱（照顾艺妓）”。

每个小游戏都有三个难度，分别是“一般级”、“常连级”与“阿修罗级”，当艺妓的绊槽攒满并看过绊事件之后还会开启最高难度的“超阿修罗级”，不过“超阿修罗级”与 Complete 的小游戏相关全条件达成无关。

拼酒

需要不停地按 × 键与○键来保持酒杯的平衡，酒杯不能太高也不能太低。当艺妓喝下第一杯之后左边的槽就会积攒起来，而轮到玩家的回合时槽就会下降，玩家需要做的就是尽量在最短时间内让左边的槽攒满。

猜拳

○键是布，× 键是剪刀，□键是锤子。当时间点经过绿色的槽时可以按下△键来进行局部的放大，观察艺妓的手以便判断她出哪一个，不过只能使用三次。

在限定时间内选择出要出的那一个即可，期间随时能够进行更改。胜利的诀窍就是观察力足够，在“一般级”时艺妓的右手会在时间还有一半时作出手形，“常连级”则是在还有三分之一时，“阿修罗级”的要求比较苛刻，需要在她最后举起手准备出的时候才能够判断出她要出哪一个。

照顾艺妓

这个小游戏简单来说就是一个射击游戏，□键与○键是通常射击，长按的话就能够使出蓄力射击。× 键和△键是全屏攻击，不过只能给使用一次，玩家有四次机会，而每次死亡之后全屏攻击都会重置，也就是说一共能够使用四次全屏攻击。

玩家要做的就是将上方左右移动的爱心击破，而这时附近的杂音就会来骚扰，杂音可以击落，使用蓄力攻击的话还能将垂直线上的所有杂音都消灭。

日本舞蹈

在洛内的河原町触发支线“**蝶のように舞う**男”之后即可在这里玩跳舞的小游戏。曲子一共有三首，每首有四个难度，分别是“初心者级”、“一般级”、“上级者级”、“艺者级”。

Complete 的要求是所有曲子的所有难度都达到“一级”评价以上。

游戏方法

舞曲的动作对应四个方向的键位，“初心者级”只有↑↓←→四个键位，而其他难度的都有↑↓←→○ × □△八个键位，当扇形的白色边缘与背后的槽重合时立刻按下对应的按键即可，除了“绮丽”和“良い”两个评价之外，太早按、太晚按都是“粗い”和“酷い”，“粗い”和“酷い”不会给分也不会攒槽。

当“绮丽”和“良い”达到一定次数后右上的槽就会攒满，这时候按下 R1，然后就会进入“高潮演舞（**クライマックス演舞**）”状态，这时候就需要将位于“始”位置的扇子在时间内通过左摇杆移动到“终”的位置，成功的话可以获得高分奖励，高难度下多使用“高潮演舞”对积攒分数有好处。

难点解说

“初心者级”难度不大，“一般级”和“上级者级”只要多打两遍抓住诀窍之后也不算难。本游戏的诀窍就是当一边打完之后迅速去确认另一边的键位。这对于攻略“艺者级”的曲子尤其重要，打“艺者级”的时候要记住：系统是很少给你喘息机会的，所以每次当你按完一次按键后马上就要去确认其他键位，否则很容易 MISS。在高难度的时候，“高潮演舞”最好是在高潮部分键位连发的时候用，这样可以防止连击中断。

这个游戏最难的谱面就是《鼓动》的“艺者级”，需要注意的地方是前期的连击不能断；当“高潮演舞”可以发动时马上使用，基本上成功两次那么离胜利就不远了；左右同一位置的按键连发（例如↑键和△键）时保持左右交替的顺序来按键位；很多键位都不是规矩地按照顺时针或逆时针的方向来进行的，所以对谱面的观察必须要仔细。

唱歌

唱歌小游戏与系列本篇的卡拉 OK 基本相同，除了“意地桜”之外，其他四首歌都有“无难に合いの手”与“情热的に合いの手”两种难度，“情热的に合いの手”难度比较高不过所得分数比较多所以如果是为了 Complete 的话建议还是选择“情热的に合いの手”难度，攻略要点是在笔来到按键符号前按，不要等到笔碰到符号中心之后再按，这样容易 MISS。

随着流程的进行，还能在歌声酒场里遇到永仓新八、冲田总司、几松，和他们对话后还能与他们互动来玩唱歌小游戏，当还完遥的债务之后还能与老板对话把遥叫过来和她一起玩。

うどん屋手传い

完成支线“大事なのはやっぱりコシ”后就能够与老板对话玩游戏，需要玩家按顺序按下对应的按键来给客人做拉面，提高营业额，营业额的一成金钱将会作为报酬奖励获得。难度分为“驱け出し级”和“真打ち级”两种，如果是为了达成 Complete 项目的要求，建议从“驱け出し级”开始玩，当营业额达到 10 两时就基本达成了要求。一轮游戏有三次机会，当客人念完之后所有的按键提示都会隐藏起来，这时候就需要玩家按顺序按下对应按键来做拉面，按对的话难度级别会上涨，而如果迅速按对的话等级上涨速度也会加快，如果按错的话等级会下跌。实在是反应不过来的话可以按下 L1 键来将按键统一得更加简单，每次机会能够使用一次 L1 键，也就是说一轮能够使用三次。

该游戏的诀窍就只有一个：拼手速，当客人念完之后立刻暂停然后拿笔记下，反复练习之后继续游戏然后迅速按按键。

将棋

Complete 要求是累计赢 3 场，建议各位在网上下一个将棋的软件，然后在游戏里选择“顺位战”然后选最下面的对手来进行对战，让对手先行（如果是我方先行的话就退出重来），当对手走棋子的时候切换到将棋软件和对手走同一部，软件的 CPU 动下一步的时候我们就和 CPU 走一样的步子即可。

ポ・カ・

游戏发售前用 PSV 上的 APP 来刷钱的话扑克牌是最好的办法，游戏规则十分简单，平时当做消遣来玩也是挺不错的选择。

游戏分为**テキサスホ－ルデム**、**パイナップルホ－ルデム**、**オマハホ－ルデム**三种模式，除此之外还有练习模式，三种模式里**テキサスホ－ルデム**难度最简单，**オマハホ－ルデム**最讲究技术性。每种模式的赌金大小都分为低赌け点 (5 点 /10 点) 和高赌け点 (50 点 /100 点) 两种，如果是为了刷钱的话建议选择高赌け点 (50 点 /100 点) 来进行游戏。

胜利条件：手牌组合出的牌型最强，或者对手们全员 FOLD（投降）。

テキサスホ-ルデム	一开始手上有2张牌，配合之后公开的5张牌来组合成牌型
パイナップルホ-ルデム	一开始手上有3张牌，丢弃其中1张，配合之后公开的5张牌来组合成牌型
オマハホ-ルデム	一开始手上有4张牌，配合之后公开的5张牌来组合成牌型

一轮游戏分为 4 个回合，第 1 回合发牌，第 2 回合公开 3 张牌，第 3 回合和第 4 回合分别公布 1 张牌。每一回合当所有人的下注金都一样或者全员 CHECK 的时候就会进入下一回合。

每一回合的行动见下表：

BET	出和我方决定金额一样的下注金，也有可能不出下注金
CALL	与前一人下注一样的下注金
RAISE	出比前一人多50%的下注金
CHECK	不出下注金
FOLD	弃权

扑克牌的牌型见下表（强度从小到大）：

One Pair	同一数字的两张牌
Two Pair	两组One Pair，即两组同一数字的两张牌
Three of a Kind	同一数字的三张牌
Straight	连续数字的五张牌
Flush	同一花色的5张牌（可不同数字）
Full House	One Pair加Three of a Kind，同一数字的三张牌与同一数字的两张牌
Four of a Kind	同一数字的四张牌
Straight Flush	同一花色且连续数字的五张牌
Royal Straight Flush	同一花色的10、J、Q、K、1

当玩家和对手的牌型一样时，则会按照下面的数字顺序来判断大小，牌的花色在同一牌型同一数字下不会有大小影响。

2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < J < Q < K < 1

刷钱方法

由于 PSV 能够直接从程序里退出，而主机版现在也能够随时进行存档读档，玩家们可以利用这两个特点来刷钱。

选择**テキサスホ－ルデム**或**オマハホ－ルデム**模式开始游戏，赌金大小选择高赌け点 (50 点 /100 点)，进行游戏时一直选 RAISE 或 CHECK，输了的话就退出读档重来，持续刷一天的话也差不多有 500 两以上的收入。

第二人生（アナザ-ライフ）

在游戏本篇第四章开头，龙马因为偶然的机遇而与少女遥住在了一起，并答应帮她偿还 100 两的债务。在该模式里，玩家可以享受到种田、养殖、做料理、养宠物等一系列田园生活。

种田

在田里可以种植蔬果用来做生意或做料理，通过德交换商店可以扩张田的大小和等级，提升种植速度和丰收效率，还能够矗立稻草人来防止田受到虫害。田野一开始只有 5×2 的大小，最大可以升级至 5×10。大部分的蔬果种植方法只能通过德交换商店来获得，可以种植的蔬果以及其收获期待数如下：

名称	所需大小	速度	收获期待数	可入手德
きゅうり	2×3	速い	6	8
じゃが芋	1×1	速い	1	5
大根	1×2	速い	2	3
人参	1×2	速い	2	4
ほうれん草	1×2	速い	2	3
さつま芋	1×4	速い	4	6
ねぎ	1×5	普通	5	7
たまねぎ	1×3	普通	3	6
生姜	1×3	普通	3	6

名称	所需大小	速度	收获期待数	可入手德
なす	2×4	普通	8	12
かぶ	1×1	普通	1	8
そら豆	2×4	速い	8	11
ごぼう	1×2	普通	2	6
唐辛子	3×3	普通	9	13
にんにく	4×4	普通	16	23
白菜	1×3	迟い	3	7
かぼちゃ	2×2	迟い	4	8
とまと	3×5	迟い	15	22
きゃべつ	1×4	迟い	4	9
いちご	2×2	迟い	4	9
里芋	1×5	迟い	5	10
朝鮮人参	1×1	迟い	1	50

料理

在别宅的右边有料理台，可以通过德商店来升级，从而能够制作更多的料理。大部分的料理制作方法都是通过德商店升级料理台来获得，而极少数则是需要做相应角色的绊任务才能够获得。

料理的方法分为“切る”、“焼く”、“注ぐ”、“加热”四种。“切る”需要使用 × 键和○键来切菜；“焼く”基本是用来制作鱼料理，当旁边冒出比较大的火星时立刻按下○键来翻另一面；“注ぐ”则是需要按住○键来注入酱汁，该在哪个部分停下就要看玩家们的判断力了；“加热”需要连打○键来控制住火势。做好的料理能够拿给遥尝尝，增加她的亲密度，还能够将料理带在身上当做回复品使用。

料理名称	难度	材料	可入手德	所需工序
手作り浅漬け	★	きゅうり×2	20	切る
かて飯	★	大根×2	25	切る 加热
ほっこり味増汁	★★	大根×1 人参×1 さつま芋×1	30	切る 注ぐ
元気おむすび	★★	ニジマス×1 ねぎ×2 ほうれん草×2	30	切る 加热 焼く
みなぎる味増汁	★★	カワハギ×1 ねぎ×2 生姜×2	30	切る 注ぐ 加热
梅干し	1	季节外れの青梅×5	10	—
力持ち煮入み	★★★	ザリガニ×1 唐辛子×2 大根×2	40	切る 加热 注ぐ
鱼介たっぷり辛みそ锅	★★★	カレイ×1 サケ×1 大根×1 ねぎ×1 唐辛子×6	40	切る 加热 注ぐ 焼く
根性ちらし寿司	★★★	クルマエビ×1 卵×2 ウナギ×2	40	加热 焼く
爽快香味かき扬げ	★★★	マダコ×1 ごぼう×4 たまねぎ×1 ねぎ×1 生姜×1	40	切る 加热
铁火煮	★★★	オニカサゴ×1 とまと×3 唐辛子×3 人参×3 にんにく×3	40	切る 加热 注ぐ
すっきり野菜の和え物	★★★	かぶ×2 なす×2 たまねぎ×2 人参×2 ほうれん草×3	40	切る 注ぐ
しっかり焼き鱼	★★★	サケ×1 マダイ×1 アユ×1	40	焼く
革命ころころ扬げ	★★★	うどん粉×2 卵×1 じゃが芋×3 人参×1 きゅうり×1	40	切る 加热
渔师のてっぽう焼き	★★★	アナゴ×2 イカ×2 唐辛子×4 ねぎ×4 生姜×1	50	焼く 切る 加热
疲れ知らずの滋养锅	★★★★	ウナギ×2 ごぼう×3 ねぎ×3 白菜×2 じゃが芋×4	50	切る 加热 注ぐ
幸せうどん	★★★★	うどん粉×1 かぼちゃ×2 人参×2 大根×2 银杏×10	50	切る 加热 注ぐ
ちゃっかり加须底罗	★★★★	卵×15 うどん粉×2 はちみつ×3	50	加热
はなまる重	★★★★★	元气おむすび×2 みなぎる味増汁×2 かぶ×2 いちご×6	60	切る 加热 注ぐ 焼く
鬼神弁当	★★★★★	力持ち煮込み×1 根性ちらし寿司×1 スッポン×2 里芋×2	60	切る 加热 焼く
すこやか药效膳	★★★★★	爽快香味かき扬げ×1 铁火煮×1 すっきり野菜の和え物×1 そら豆×5 きゃべつ×1	60	切る 焼く
超激辛ちゃんこ锅	★★★★★	鱼介たっぷり辛みそ锅×1 疲れ知らずの滋养锅×1 イトウ×1	60	切る 加热 注ぐ

买卖

在别宅屋子里的的左上角可以拿手上的蔬菜、鱼、道具和料理去做买卖赚钱，买卖的依赖是固定的，当一轮完成之后就会重新又开始轮一遍以前的依赖，不同的是报酬的金额会上涨，每一轮会以 0.5 的倍率往上涨，上限为 3 倍。

养宠物

PSV的APP里这一机能需要与PS3/PS4版游戏本体联动，并在游戏本篇里将狗与猫带回来之后才能够使用。讨好狗和猫关系到精进目录全完美奖杯的获得，讨好狗的话还能够从它们那里拿到比较珍贵的合成素材，讨好猫的话做买卖时获得额外奖励的机率上升。

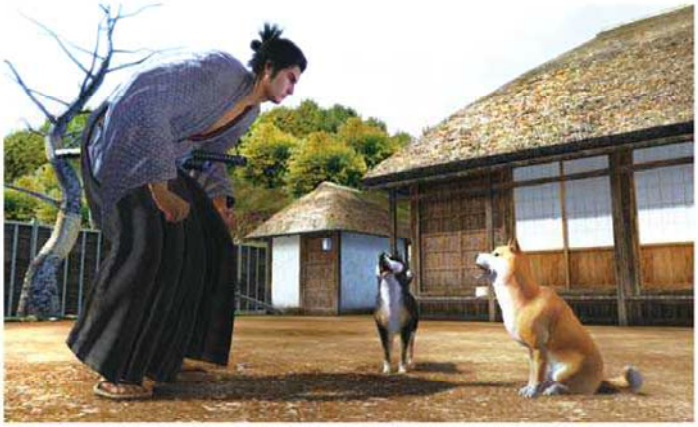
在狗屋旁边的鸡舍里还能够捡到鸡蛋。

照顾宠物时的选项参考以下的表格：

※宠物的“机嫌が良い”的时候任选即可

宠物的状态	心情	应选的选项
机嫌がそこそこいい	游んでもらったのか	饵をあげる
机嫌がそこそこいい	饵でももらったもか	游んであげる
机嫌がそこそこいい	谁かに可爱がられた	饵をあげる
机嫌が悪い	游びつかれた	饵をあげる
机嫌が悪い	腹でも减ってる	饵をあげる
机嫌が悪い	欲求不满	游んであげる
机嫌がよい	–	任选
やたら机嫌がよい	–	任选

宠物狗可带回来的素材如下：		
棕色柴犬	黑色柴犬	白色柴犬
上质な皮革	上质な皮革	上质な皮革
きれいな毛皮	きれいな毛皮	兽の尻尾
天蚕系	名马の须	天蚕系
朱染めの布	朱染めの布	朱染めの布
虹色の织物	绮丽な绢织物	绮丽な绢织物



战斗迷宫 バトルダンジョン

在第五章遮过新选组之后就能够开启战斗迷宫系统，战斗迷宫共分为三个部分：野盗の洞窟、义贼の废坑和丰臣家残党。在战斗迷宫里打破场景里的罐子或箱子可以捡取到素材。

每次战斗都需要带上新选组队士一起出战，新选组队士可以给玩家附加各种能力，为战斗提供帮助。

关卡说明

“夺われた千两箱を夺还しろ”类型关卡是需要玩家在关卡里拿到指定数量的千两箱才能通关，每个关卡的要求的不一样，箱子的位置在地图上会有标示。

“××队士实践训练”和“×队士限定任务”类型关卡则是只能携带指定类型的队士参战，建议多花钱抽SR或R卡，或者参照342期的攻略完成几个支线或绊事件即可获得SR卡。

“××部队を倒せ”类型关卡的敌人都是只是用指定武器的。

野盗の洞窟

关卡名称	难度	通关奖励	可捡取素材	关卡条件
刀部队を倒せ	★	5000文	火打石、萤石、折れた千枚通し、雅な发饰り、木雕りの熊、祸々しい数珠、玉钢、银の欠片、小さな金块、大きな金块、兽の尻尾、白色の金属粉、锖びたバネ、小さなぜんまい、柔らかい木材、丈夫な木材	–
夺われた千两箱を夺还しろ1	★	5000文	绮丽な木の叶、研磨石、木炭、火山岩の欠片、陶器の酒瓶、いびつな磁石、铁くず、钢の板、玉钢、银の欠片、いびつなネジ、新品のネジ、がたがたの齿车、精巧な齿车、枯れ木の枝、良质な木切れ	通关“刀部队を倒せ”
夺われた千两箱を夺还しろ2	★★	1两	いびつな磁石、曇った手镜、割れたまな板、石灰の粉、绮丽な木の叶、琥珀、铁くず、钢の板、玉钢、银の欠片、いびつなネジ、新品のネジ、がたがたの齿车、精巧な齿车、枯れ木の枝、良质な木切れ	通关“夺われた千两箱を夺还しろ1”
夺われた千两箱を夺还しろ3	★★★	1两	石灰の粉、妖怪の绘画、砂金、铅の块、翠玉、真珠、铁くず、钢の板、玉钢、银の欠片、いびつなネジ、新品のネジ、がたがたの齿车、精巧な齿车、枯れ木の枝、良质な木切れ	通关“夺われた千两箱を夺还しろ2”
さらわれた村人を救出しろ	★★	1两	浪人の发纽、折れた千枚通し、雅な发饰り、黑曜石、木雕りの熊、祸々しい数珠、钢の板、玉钢、银の欠片、小さな金块、新品のネジ、がたがたの齿车、精巧な齿车、锖びたバネ、枯れ木の枝、良质な木切れ	通关“攻击队士实践训练”
攻击队士实践训练	★	5000文	藁人形、萤石、雅な发饰り、黑曜石、木雕りの熊、祸々しい数珠、钢の板、玉钢、银の欠片、小さな金块、新品のネジ、がたがたの齿车、精巧な齿车、锖びたバネ、良质な木切れ、柔らかい木材	通关“刀部队を倒せクリア”，只能使用攻击类型的队士

关卡名称	难度	通关奖励	可捡取素材	关卡条件
守备队士实践训练	★★★	1两	水神石、萤石、折れた千枚通し、黑曜石、木雕りの熊、祸々しい数珠、钢の板、玉钢、银の欠片、小さな金块、新品のネジ、がたがたの齿车、精巧な齿车、锖びたバネ、良质な木切れ、柔らかい木材	通关“刀部队を倒せクリア”，只能使用防卫类型队士
枪部队を倒せ	★★★	1两	漆黑の带、人切りの手枷、雅な发饰り、黑曜石、祸々しい数珠、兽の尻尾、白色の金属粉、小さな金块、大きな金块、新品のネジ、精巧な齿车、锖びたバネ、小さなぜんまい、柔らかい木材、丈夫な木材	通关“守备队士实践训练”
铳部队を倒せ	★★★	1两	日の丸扇子、血染めの布、祸々しい数珠、萤石、折れた千枚通し、兽の尻尾、白色の金属粉、小さな金块、大きな金块、新品のネジ、精巧な齿车、锖びたバネ、小さなぜんまい、柔らかい木材、丈夫な木材	通关“枪部队を倒せ”
野盗の头领を倒せ	★★★★	0文	漆黑の带、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、折れた千枚通し、浪人の发绀、藁人形、水神石、火打石	通关上述所有关卡

义贼の废坑

关卡名称	难度	通关奖励	可捡取素材	关卡条件
夺われた千两箱を夺还しろ1	★★	1两5000文	金印、雅な发饰り、黑曜石、木雕りの熊、祸々しい数珠、萤石、小さな金块、大きな金块、白金の粒、白金の块、锖びたバネ、小さなぜんまい、络缲细工、坏れた罗针盘、丈夫な木材	–
夺われた千两箱を夺还しろ2	★★★	1两5000文	艳かしい人形、折れた千枚通し、浪人の发绀、藁人形、水神石、火打石、小さな金块、大きな金块、白金の粒、白金の块、锖びたバネ、小さなぜんまい、络缲细工、坏れた罗针盘、丈夫な木材	通关“夺われた千两箱を夺还しろ1”
夺われた千两箱を夺还しろ3	★★★★	1两5000文	龙の泪、雅な发饰り、黑曜石、木雕りの熊、祸々しい数珠、萤石、小さな金块、大きな金块、白金の粒、白金の块、锖びたバネ、小さなぜんまい、络缲细工、坏れた罗针盘、丈夫な木材	通关“夺われた千两箱を夺还しろ2”
攻击队士实践训练	★★★	1两5000文	艳かしい人形、漆黑の带、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、名马の鬣、朱染めの布、绮丽な绢织物、褐色の金属粉、银色の金属粉	只能使用攻击类型队士
守备队士实践训练	★★★	1两5000文	金印、折れた千枚通し、浪人の发绀、藁人形、水神石、火打石、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、名马の鬣、朱染めの布m，绮丽な绢织物、褐色の金属粉、银色の金属粉	只能使用防卫类型队士
刀部队を倒せ	★★★★	1两5000文	水晶、雅な发饰り、黑曜石、木雕りの熊、祸々しい数珠、萤石、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、名马の鬣、朱染めの布、绮丽な绢织物、褐色の金属粉、银色の金属粉	通关“攻击队士实践训练”
枪部队を倒せ	★★★★	1两5000文	龙の泪、折れた千枚通し、浪人の发绀、藁人形、水神石、火打石、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、名马の鬣、朱染めの布、绮丽な绢织物、褐色の金属粉、银色の金属粉	通关“刀部队を倒せ”
铳部队を倒せ	★★★★	1两5000文	凤凰の羽、漆黑の带、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、名马の鬣、朱染めの布、绮丽な绢织物、褐色の金属粉、银色の金属粉	通关“守备队士实践训练”
双璧を倒せ	★★★★★	2两	凤凰の羽、雅な发饰り、黑曜石、木雕りの熊、祸々しい数珠、萤石、折れた千枚通し、浪人の发绀、藁人形、水神石、火打石、漆黑の带、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉	通关“铳部队を倒せ”
义贼の头领を倒せ	★★★★★★	0文	金印、艳かしい人形、龙の泪、水晶、凤凰の羽、太古の御守り、木雕りの熊、祸々しい数珠、漆黑の带、人切りの手枷、水神石	通关上述所有关卡

丰臣家残党

关卡名称	难度	通关奖励	可捡取素材	关卡条件
夺われた千两箱を夺还しろ1	★★★★★	3两	龙の牙、浪人の发绀、藁人形、水神石、火打石、漆黑の带、大きな金块、白金の块、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络缲细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物	–
夺われた千两箱を夺还しろ2	★★★★★★	3两	龙の髭、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、金印、虹色の欠片、小さなぜんまい、络缲细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉、金色の金属粉	通关“夺われた千两箱を夺还しろ1”
夺われた千两箱を夺还しろ3	★★★★★★★	3两	龙の瞳、艳かしい人形、龙の泪、水晶、凤凰の羽、太古の御守り、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络缲细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉	通关“夺われた千两箱を夺还しろ2”
さらわれた要人を救出せよ1	★★★★★	3两	龙の牙、浪人の发绀、藁人形、水神石、火打石、漆黑の带、大きな金块、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、精密机械、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉、金色の金属粉	–

关卡名称	难度	通关奖励	可捡取素材	关卡条件
さらわれた要人を救出せよ2	★★★★★★	3两	龙の瞳、艳かしい人形、龙の泪、水晶、凤凰の羽、太古の御守り、大きな金块、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物	通关“さらわれた要人を救出せよ1”
さらわれた要人を救出せよ3	★★★★★★★	3两	真红の勾玉、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、金印、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉	通关“さらわれた要人を救出せよ2”
攻击队士实践训练	★★★★★★★	3两	龙の瞳、艳かしい人形、龙の泪、水晶、凤凰の羽、太古の御守り、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉、金色の金属粉	只能使用攻击类型队士
守备队士实施训练	★★★★★★★	3两	大蛇の拔壳、浪人の发纽、藁人形、水神石、火打石、漆黑の带、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉	通关“攻击队士实践训练”，只能使用防卫类型队士
卫生队士实施训练	★★★★★★★	3两	神杀しの札、艳かしい人形、龙の泪、水晶、凤凰の羽、太古の御守り、大きな金块、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物	通关“守备队士实施训练”，只能使用卫生类型队士
刀队士限定任务	★★★★★★	3两	龙の瞳、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、金印、大きな金块、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉、金色の金属粉	只能使用刀类型的队士
枪队士限定任务	★★★★★★★	3两	神杀しの札、艳かしい人形、、龙の泪、水晶、凤凰の羽、太古の御守り、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉	通关“刀队士限定任务”，只能使用长枪类型的队士
铳队士限定任务	★★★★★★★★	3两	金の印笼、浪人の发纽、藁人形、水神石、火打石、漆黑の带、大きな金块、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉、金色の金属粉	通关“枪队士限定任务”，只能使用短枪类型的队士
刀部队を倒せ	★★★★★★★	3两	真红の勾玉、金印、艳かしい人形、龙の泪、水晶、凤凰の羽、大きな金块、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物	通关“さらわれた要人を救出せよ3”
枪部队を倒せ	★★★★★★★	3两	龙の瞳、藁人形、水神石、火打石、漆黑の带、人切りの手枷、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉	通关“さらわれた要人を救出せよ3”
铳部队を倒せ	★★★★★★★	3两	大蛇の拔壳、漆黑の带、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、大きな金块、白金の粒、白金の块、虹色の欠片、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉、金色の金属粉	通关“さらわれた要人を救出せよ3”
豪腕坊部队を倒せ	★★★★★★★	3两	金の印笼、艳かしい人形、龙の泪、水晶、凤凰の羽、太古の御守り、虹色の欠片、小さなぜんまい、络繰细工、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝、神木の木切れ、朱染めの布、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉、金色の金属粉	通关“さらわれた要人を救出せよ3”
三人众を倒せ	★★★★★★★★	5两	蛇柄の眼带、金の印笼、大蛇の拔壳、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、金印、坏れた罗针盘、精密机械、流木の破片、千年树の枝	通关“铳队士限定任务”
四天王を倒せ	★★★★★★★★	5两	袖の破れた羽织、真红の勾玉、神杀しの札、漆黑の带、人切りの手枷、日の丸扇子、血染めの布、蓝玉、绮丽な绢织物、南蛮渡来の反物、虹色の织物、银色の金属粉	通关“三人众を倒せ”
五虎将を倒せ	★★★★★★★★★	5两	龙の瞳、龙の髭、龙の牙、浪人の发纽、藁人形、水神石、火打石、漆黑の带、白金の块、虹色の欠片、精密机械、流木の破片	通关“四天王を倒せ”
丰臣秀武を倒せ	★★★★★★★★★★	20两	真红の勾玉、龙の瞳、金の印笼、大蛇の拔壳、神杀しの札、龙の髭、龙の牙、田舍流派の目录、蛇柄の眼带、袖の破れた羽织	通关上述所有关卡

难点讲解

“野盗の洞窟”和“义贼の废坑”难度不大，将短枪之型的技能学完之后基本可以用短枪之型配合乱舞之型一路横扫而过。而“丰臣家残党”的难度与前两个比起来上升了不少，建议事先做完能够拿到 SR 队士的支线任务和绊事件并将所有 SR 队士和 R 队士的等级提升到最高之后再来挑战。

究极斗技

在一周目通关之后，游戏主页面就会开启究极斗技模式，在该模式下，玩家需要在特定条件内达成关卡的要求，例如在只能使用不同的火热必杀技才能对敌人造成伤害的情况下打倒所有敌人，在耐久力最差的情况下需要在时间内冲到指定的地点等。

乱战斗技

关卡名	关卡内容	通关要求	攻略要点
其の一	最强龙马 在限制时间内把敌人全灭	在1分30秒内打倒15个敌人	推荐使用乱舞之型，由于是第一战而且龙马处于最强状态所以难度不大。
其の二	最强龙马 在限制时间内把敌人全灭	在1分30秒内打倒30个敌人	和上面一样推荐使用乱舞之型来打
其の三	最强龙马 用格斗之型在限制时间内把敌人全灭	在1分30秒内打倒10个敌人	使用重攻击让敌人倒地后使用必杀技“振り回しの极み”来尽量把其他敌人一起卷进来，优先解决杂兵。
其の四	最强龙马 用一刀之型在限制时间内把敌人全灭	在40秒以内打倒12个敌人	建议优先解决HP较少的敌人。
其の五	最强龙马 用短枪之型在限制时间内把敌人全灭	在1分钟以内打倒9个敌人	使用□△△△可以一次性攻击多次。必杀槽攒够后就使用“连射连击の极み”（面对3个敌人时按住R1再按△）可以一口气解决三人。
其の六	最强龙马 用乱舞之型在限制时间内把敌人全灭	在1分30秒内打倒10个敌人	难度很低，建议必杀槽攒够后使用“群众散らし”（面对3个敌人时按住R1再按△）可以一口气攻击四人。
其の七	最弱龙马 在限制时间内把敌人全灭	在15秒内打倒7个敌人	推荐使用使用△键的踢击，硬直较小方便移动。
其の八	最弱龙马 在限制时间内把敌人全灭	在1分钟以内打倒21人	开头推荐使用短枪之型，扫光两波敌人后，切换到乱舞之型打旁边放着金枪鱼的台子，让金枪鱼掉下来后切换到格斗之型捡取金枪鱼扫荡最后的敌人。
其の九	最强龙马 在限制时间内逃离高知城	在3分钟内逃离高知城	路线与游戏主线第一章相同，推荐使用乱舞之型，尽量攒着必杀槽，到门口前时遇到五个敌人使用必杀技“群众散らし”（面对四个敌人时按R1再按△）。
其の十	最弱龙马 在限制时间内把敌人全灭！	在2分钟以内打倒50人	由于龙马是处于濒死状态，所以尽量保持距离来攻击，推荐使用短枪之型，建议先打倒用枪的敌人。

试炼斗技

关卡名	关卡内容	通关要求	攻略要点
其の一	最强龙马 使用不同火热必杀技来全灭敌人	只用火热必杀技来打败敌人	敌人有6人，由于无时间限制，所以各位可以慢慢研究使用哪个必杀技，必杀槽是无限的，不过要注意不能进行体力的回复，所以建议速战速决。
其の二	最强龙马 只使用绝技来全灭敌人	只用绝技来打倒敌人	由于无限时间无限必杀槽，所以难度不大，各位读者可以选择喜欢的绝技来进行战斗。
其の三	最强龙马 在限制时间内打倒所有稻草人	在3分钟内打倒所有稻草人	龙马虽然是最强状态，但是体力是红血，所以绝不能够受到红色稻草人的攻击，红色稻草人出现时立刻使用短枪之型的连击（□△△△）将其打倒，黑色稻草人出现时则切换成乱舞之型使用□键连击，稻草人数量多的时候则是切换回短枪之型的连击。
其の四	最强龙马 达成99连击	达成99连击	使用乱舞之型然后一直按○键或者使用短枪之型一直使用普通攻击即可。
其の五	最强龙马 获得称号“天下无双”	获得称号“天下无双”	首先使用乱舞之型的□键攻击达成20hit以上的连击，然后使用3个不同的火热必杀技即可。
其の六	最强龙马 保护秋元	在2分钟保护秋元不受到敌人攻击并打倒10个敌人	使用乱舞之型的○键攻击基本可以解决周身的敌人，当必杀槽攒够时就使用“群众散らし”。
其の七	最弱龙马 使用大炮打倒所有敌人	在1分30秒内使用大炮打倒100个敌人	一直使用大炮来攻击就行了
其の八	最强龙马 按顺序打倒敌人	按照红、黄、蓝的顺序打倒敌人，但是不能伤害其他的敌人	最好的方法就是使用格斗之型抓住敌人，将其拖到墙壁使用“壁面打击の极み”。
其の九	最强龙马 使用可捡取的道具打倒所有敌人	在1分30秒内使用捡取的道具打倒所有敌人	推荐使用攻击范围广的金枪鱼，在整个场景内金枪鱼共有3个，不喜欢用金枪鱼的话也可以按照自己的风格来打。
其の十	最强龙马 打倒所有敌人	打倒所有敌人	无时间限制，首先打倒一个机关枪上的敌人，然后使用机关枪来攻击，积攒必杀槽，等攒得差不多之后就跑到敌人堆里使用“群众散らし”。

疾走斗技

关卡名	关卡内容	通关要求	攻略要点
其の一	在限制时间内抵达洛内的御所前	在50秒内抵达目的地	由于耐力上限较小所以冲刺时不能一下子冲刺太长距离，否则龙马会停下来休息，这时候会浪费不必要的时间。
其の二	在没有和鸡接触的情况下收集10个鸡蛋	收集10个鸡蛋	鸡蛋在地面上是一个发光的小光点，碰到就算是回收了，收集到10个就算完成，不过在途中不能够和鸡接触。
其の三	在限制时间内抵达洛外与骸街的交界处	在2分钟内抵达目的地	由于有新选组队员在追，所以跑的时候必须注意摆脱敌人，跑不过就躲在附近的驾笼里远离敌人的视线。
其の四	在没有被敌人发现的情况下抵达寺田屋前	在5分钟内没有被敌人发现并抵达目的地	首先拐入右边的巷子，然后从拉面屋那边出来，这时对面的敌人就会稍微向前移动一段距离，沿着右边的建筑物跑可以防止被敌人发现。抵达水车对面时躲在驾笼里可以躲过敌人的视线，等敌人走远之后直奔终点即可。
其の五	捉住究极将军	捉住究极将军	本场没有时间限制，不过需要注意的是，如果与将军之间的距离拉到一定程度就会被系统判定为失败，由于龙马的耐力上限较小所以要把握好奔跑的节奏。

究极斗技

通关“乱战斗技”、“试炼斗技”和“疾走斗技”的所有关卡后开启该模式。

关卡名	关卡内容	攻略要点
其の一	打倒2个强敌与8个敌人	敌人的登场顺序为覆面の男、白装束の男和8个敌人，前两场战斗用短枪之型即可解决，不过要尽量积攒必杀槽，第三战时切换到乱舞之型使用“群众散らし”优先解决忍者，然后使用短枪之型或乱舞之型解决剩下的敌人。
其の二	打倒2个强敌、10个英国士兵和熊	敌人的登场顺序为虚无僧、ト-マス・グラバ-、10个英国士兵与熊。虚无僧用短枪之型解决，ト-マス・グラバ-用乱舞之型的近距离攻击搞定，尽量积攒必杀槽，等英国士兵出来之后使用“群众散らし”解决两批士兵，然后切换到短枪之型解决剩下2人和熊。
其の三	打倒3个强敌	敌人的登场顺序为武田、原田和伊东。武田用乱舞之型的□键连击即可解决，原田如果使用短枪之型对付的话，要注意不能保持太远的距离，否则对方也会开枪攻击，习惯近距离战的话可以上前使用格斗之型的L1受身化解敌人的攻击之后立刻切换成一刀之型或乱舞之型来攻击，需要注意的是原田的BOSS战有一个QTE。最后的伊东只需要用短枪之型来解决即可。
其の四	打倒3个强敌	敌人的登场顺序为冲田、永仓和近藤。用短枪之型就可以解决，冲田和近藤有QTE，需要特别注意一下。
其の五	打倒8个强敌	敌人的登场顺序为吉田、德川、冈田、桂、巨汉の男、秋元、佐佐木、武市。除了巨汉の男的战斗强制使用格斗之型之外，其他战斗都能够用短枪之型来解决，在最终战之前尽量积攒必杀槽。最终战对武市时首先用短枪之型来进行攻击，QTE之后他会切换成乱舞之型，这时候使用短枪之型的“滑り込みの极み”（向敌人冲刺时按△）来让他倒地，倒地后使用短枪的绝技来分别攻击两次，等场景切换后对方会返回一刀之型的状态，这时候使用短枪之型来和武市慢慢打就行了。

火热必杀技

ヒートアクション

火热必杀技的发动方法是将必杀槽攒到一个阶段以上、龙马全身冒蓝光后即可发动。火热必杀技全发动的基本条件是习得四个型的大部分技能（包括修行后解封的和天启技），部分火热必杀技需要携带特殊的道具或者位处特殊的地点才能够发动。

一刀之型

名称	发动方法
武剑技 追い讨ちの极み	靠近倒下的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
刚剑 蝇啼かせ	在装备大太刀的情况下靠近处于墙壁的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
刚剑 猿返し	在装备大太刀的情况下，持刀的敌人攻击落下的瞬间按△，需要能力强化习得技能后才能发动
刚剑 风车	在装备大太刀的情况下，面对3个敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
武剑技 一刀の极み	按住R1键靠近敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
武剑技 一刀追击の极み	在“一刀の极み”发动时按△，需要能力强化习得技能后才能发动
武剑技 ぶつてばしの极み	在“一刀の极み”发动时转动中回转右摇杆按△，需要能力强化习得技能后才能发动。
武剑技 壁突き込みの极み	靠近位于墙壁的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
武剑技 弹避けの极み	对于稍微有些距离的持枪敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
武剑技 枯叶微尘	当敌人从后方攻击时按△，需要能力强化习得技能后才能发动
武剑技 踏み込み一闪	在防御中按△将敌人的攻击反弹时再按△发动，需要“天启书 闪”
武剑技 空中回转斩り	冲入超过3人以上的敌人的位置时按△，需要能力强化习得技能后才能发动
武剑技 微尘切りの极み	当敌人被破除防御的瞬间按△发动，需要“天启书 破”

格斗之型

名称	发动方法
壁面打击の极み	抓住敌人靠近墙壁时按△
颜面痛打の极み	在伏见一番街南的水车台子前抓住敌人按△
蹴り上げ追い打ちの极み	当敌人趴着倒下时，靠近敌人按△
踏み追い讨ちの极み	当敌人仰面倒下时，靠近敌人的头按△
连扑の极み	拿着单手武器（镰刀等）靠近敌人按△
碎き殴りの极み	拿着双手武器（椅子等）靠近敌人按△
重击の极み	拿着重型武器（桌子、米袋等）靠近敌人按△
振り回しの极み	当敌人倒下时，靠近敌人的脚边按△
投げ落としの极み	站在高处而且靠近河的位置抓住敌人按△
棒术の极み	拿着长棒武器（竹子等）靠近敌人按△
蹴り落としの极み	站在高处而且靠近河的位置按△（除格斗之型之外的型可发动，不过不知为什么在Complete列表里它是属于格斗之型）
梅干しの极み	身上携带着“梅干し”靠近敌人按△，“梅干し”可以在商店里购买
天秤棒振り回しの极み	在“天秤棒”的旁边按△，在洛外的宇治茶屋正右斜对面可找到
お热の极み	在热水壶旁边对着倒地的敌人按△，在洛外的宇治茶屋柜台前可发动
蜜柑の极み	身上携带着蜜柑靠近敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动，蜜柑可在商店里购买
後ろ掴み投げの极み	在按L1受身化解敌人的攻击期间按△，需要“天启书 没”
刚击の极み	抓住敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
土击の极み	在“刚击の极み”中按△，需要能力强化习得技能后才能发动
怒龙の极み	在“刚击の极み”中回转右摇杆，需要能力强化习得技能后才能发动。
失败转击の极み	抓住敌人时被敌人睁开的瞬间按△，需要能力强化习得技能后才能发动
火绳封じの极み	靠近拿枪的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
无刀转杀の极み	当拿到的敌人攻击击中的瞬间按△，需要能力强化习得技能后才能发动发动
大扑打の极み	在L1键受身之后浑身处于冒红光状态时，靠近敌人按△，“需要天启书 击”
无手返しの极み	当敌人的攻击（除了刀和枪之外的武器）命中的瞬间按△，需要能力强化习得技能后才能发动

短枪之型

名称	发动方法
铳技 追い击ちの极み	靠近倒下的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动发动
铳技 滑り込みの极み	向敌人冲刺时按△发动，需要“天启书 走”
铳技 离し击ちの极み	抓住敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
铳技 张り付け铳击の极み	靠近位于墙边的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
铳技 离し追い击ちの极み	在“铳击 离し击ちの极み”中按△，需要能力强化习得技能后才能发动
铳技 叩き込みの极み	往前回避按□键打中敌人后按△，需要“天启书 风”
铳技 速射连击の极み	面对3个敌人时按R1再按△，需要能力强化习得技能后才能发动
铳技 胁击ちの极み	拿刀的敌人从身后攻击时按△，需要能力强化习得技能后才能发动
铳技 寝起き铳击の极み	倒下时按△，需要能力强化习得技能后才能发动
铳技 放り投げの极み	在“铳击 离し击ちの极み”中回转右摇杆，需要能力强化习得技能后才能发动
铳技 花火の极み	装备大筒类武器，同时身上带着花火玉（在神主商店交换或者在谜の商人处购买）时按△，需要能力强化习得技能后才能

乱舞之型

名称	发动方法
乱舞技 追い讨ちの极み	靠近倒下的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 背面取りの极み	在持刀的敌人攻击的瞬间按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 壁追い込みの极み	靠近位于墙边的敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 铁火连段	在敌人面前按L1然后按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 突刺追击の极み	在“乱舞技 铁火连段”期间按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 总身回天落とし	在“乱舞技 铁火连段”期间回转右摇杆，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 忧い残し	靠近持刀的敌人，回避其攻击之后按△，需要“天启书 避”
乱舞技 群众散らし	面对四个敌人时按R1再按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 击刃の舞い	在凤凰阵第2段（○○）中按△，需要“天启书 乱”
乱舞技 阳炎流し	当持刀的敌人从背后攻击时按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 飞翔乱击の极み	从远处冲刺到敌人面前按△，需要能力强化习得技能后才能发动
乱舞技 绚烂豪华	当必杀槽在5段以上时靠近敌人按△，需要能力强化习得技能后才能发动

武器作成

武器的作成不用像合成那样需要玩家自己动手打，而是需要提供足够的素材与金钱。已经制作过的武器会在可合成表上多出一个“济”，所有武器的合成还关系到Complete项目的达成，从某种意义上来说武器的制作算是本作最难的奖杯之一。

注意事项

■刀类的“蜥蜴丸”、“村正”、“花盛”和“梦龙碎”只能在骸街河边与坐在地上的男人对话制作。

■短枪类的“不飞鸟”、“春烂漫”只能在骸街河边与坐在地上的男人对话制作。

■特殊类的大太刀“弥々切丸”只能在骸街河边与坐在地上的男人对话制作。

■除了“火炎弹”之外的弹丸制作需习得短枪之型的印“强化弹心得”，解封方法是到ウイリアム处进行修行。

刀

束刀派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
束刀	★	65	155	-	购买：洛外武器屋和主菜单的景品交换所（2000）
├大保丸	★★	80	160	-	作成所需材料与费用：火山岩の欠片×1、铁くず×5、5000文
│ └石切丸	★★★	90	180	-	作成所需材料与费用：石灰の粉×1、钢の板×5、8000文
│ └铁炮切	★★★★	100	180	碎	购买：骸街武器屋（32两9000文），作成所需材料与费用：铅の块×1、玉钢×5、1两1000文
│ ├同田贯	★★★★★★	145	235	-	作成所需材料与费用：浪人の发纽×1、银の欠片×10、小さな金块×5、2两6000文
│ │ └童子切	★★★★★★★★★	233	313	育	作成所需材料与费用：真红の勾玉×2、白金の粒×10、白金の块×10、5两4000文
│ └髭切	★★★★★★	138	216	碎	作成所需材料与费用：藁人形×1、银の欠片×10、小さな金块×5、2两6000文
│ └鬼丸	★★★★★★★★	191	281	碎	作成所需材料与费用：艳かしい人形×1、大きな金块×10、白金の粒×5、3两6000文
└松风	★★	69	169	耐	购买：洛外武器屋（1两3200文），作成所需材料与费用：陶器の酒瓶×1、铁くず×5、5000文
├小狐丸	★★★	79	179	耐	作成所需材料与费用：绮丽な木の叶×1、钢の板×5、8000文
│ ├小乌丸	★★★★★	114	204	耐	作成所需材料与费用：黑曜石×1、玉钢×10、银の欠片×5、2两1000文
│ └狮子王	★★★★	89	189	耐	购买：骸街武器屋（32两9000文），作成所需材料与费用：翠玉×1、玉钢×5、1两1000文
│ └姬鹤一文字	★★★★★	119	199	仲	作成所需材料与费用：雅な发饰り×1、银の欠片×5、1两4000文
│ └大典太	★★★★★★★★	194	274	仲	作成所需材料与费用：金印×1、大きな金块×10、白金の粒×10、4两7000文
└辉上文字	★★★	79	179	吹	购买：洛外武器屋（6两6900文），作成所需材料与费用：琥珀×1、钢の板×5、8000文
├千代金丸	★★★★	91	181	气	作成所需材料与费用：砂金×1、玉钢×5、1两1000文
│ └正宗	★★★★★★★	156	246	气	作成所需材料与费用：漆黑の带×1、大きな金块×10、白金の粒×5、4两0000文
└左文字	★★★★★	114	204	吹	作成所需材料与费用：木雕りの熊×1、玉钢×10、小さな金块×5、2两1000文
└千人切	★★★★★★★	153	243	多	作成所需材料与费用：人切りの手枷×1、小さな金块×10、大きな金块×5

无铭刀派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
无铭刀	★	70	150	-	购买：骸街武器屋（2000文）和主菜单的景品交换所（20点）
├黑铁丸	★★	75	175	-	作成所需材料与费用：いびつな磁石×1、铁くず×5、5000文
│ └夜叉丸	★★★	85	185	-	作成所需材料与费用：妖怪の绘画×1、钢の板×5、8000文
│ ├数珠丸	★★★★★	108	208	毒	作成所需材料与费用：祸々しい数珠×1、玉钢×10、银の欠片×5、2两1000文
│ │ └水神切	★★★★★★	136	216	锖・空印	作成所需材料与费用：水神石×1、小さな金块×5、1两7000文
│ │ └村雨	★★★★★★★★	191	281	锖・空印	作成所需材料与费用：龙の泪×1、大きな金块×10、白金の粒×5、3两6000文
│ ├樱吹雪	★★★★★	105	205	风	作成所需材料与费用：雅な发饰り×1、玉钢×10、银の欠片×5、2两1000文
│ │ └朝岚	★★★★★★★	150	230	风・空印	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、小さな金块×10、大きな金块×5、3两1000文
│ └蜥蜴丸	★★★★★	105	205	妖	作成所需材料与费用：黑曜石×1、玉钢×10、银の欠片×5
│ └村正	★★★★★★★	150	250	妖・空印	作成所需材料与费用：血染めの布×1、小さな金块×10、大きな金块×5
├白刃丸	★★	80	160	-	购买：骸街武器屋（1两3200文），作成所需材料与费用：昙った手镜×1、铁くず×5、5000文
│ └雅丸	★★★	90	170	-	作成所需材料与费用：石灰の粉×1、钢の板×5、8000文
│ ├天光丸	★★★★★	110	190	光	购买：骸街武器屋（54两8000文），作成所需材料与费用：雅な发饰り×1、玉钢×10、银の欠片×5、2两1000文
│ │ └三日月宗近	★★★★★★★★	180	280	光・空印	作成所需材料与费用：金印×1、小さな金块×15、白金の粒×10、4两7000文
│ ├萤丸	★★★★★	105	205	雷	作成所需材料与费用：萤石×1、玉钢×10、银の欠片×5、2两1000文
│ │ └雷切	★★★★★★★	150	250	雷	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、小さな金块×10、大きな金块×5、3两1000文

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
┃ ┗不知火	★★★★★	108	208	炎	作成所需材料与费用：唐辛子×1、玉钢×10、银の欠片×5、2两1000文
┃ ┗大包平	★★★★★★★★	188	268	炎・空印	作成所需材料与费用：凤凰の羽×2、小さな金块×10、白金の粒×10、4两7000文
┣虎铁	★★★★★★★	159	259	虎	作成所需材料与费用：田舎流派の目录×1、小さな金块×20、大きな金块×10、5两5000文
┣菊一文字	★★★★★★★	159	239	菊	作成所需材料与费用：蛇柄の眼带×1、小さな金块×20、大きな金块×10、5两5000文
┗氏繁	★★★★★★★	159	249	氏	作成所需材料与费用：袖の破れた羽织×1、小さな金块×20、大きな金块×10、5两5000文

鲔切派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
鲔切	★★★	90	180	-	购买：洛内的行商人、谜の商人（6000文）、洛外的赌场（10000点）
┣大根丸	★★★★★	125	205	空印	作成所需材料与费用：大根×20、玉钢×5、银の欠片×5、2两1000文
┃ ┗花盛	★★★★★★★★	180	280	妖・空印	作成所需材料与费用：どぶろく×20、小さな金块×10、白金の粒×10
┗蒟蒻丸	★★★★★	125	205	空印	作成所需材料与费用：里芋×20、玉钢×5、银の欠片×5、2两1000文
┗煌蒟蒻	★★★★★★★	150	240	光・空印	作成所需材料与费用：里芋×40、小さな金块×5、大きな金块×5、3两1000文

吉行派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
吉行	★★★	90	180	-	初期装备
┗黑船切	★★★★	100	190	空印	作成所需材料与费用：真珠×1、玉钢×5、1两1000文
┗阳光	★★★★★	120	210	空印	作成所需材料与费用：萤石×1、银の欠片×10、1两4000文
┗回天丸	★★★★★★★	165	255	空印	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、小さな金块×10、大きな金块×10、3两1000文
┗天龙神马	★★★★★★★★★	240	330	空印・空印	作成所需材料与费用：龙の瞳×1、白金の粒×10、白金の块×10、4两1000文

朽ちた剑派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
朽ちた剑	★	5	95	-	购买：主菜单的景品交换所（9500点）、洛外武器屋（绊值MAX后可购买，95两）
┣锖びた征夷剑	★★	5	95	-	作成所需材料与费用：研磨石×30、5000文
┃ ┗ソハヤノツルギ	★★★★★★★★★★	285	365	光・空印	作成所需材料与费用：金の印笼×5、虹色の欠片×1、10两6000文
┣锖びた神剑	★★	5	95	-	作成所需材料与费用：研磨石×30、5000文
┃ ┗天丛云	★★★★★★★★★★	295	395	空印	全支线任务Complete奖励，作成所需材料与费用：大蛇の拔壳×5、虹色の欠片×1、10两6000文
┗锖びた大和剑	★★	5	95	-	作成所需材料与费用：研磨石×30、5000文
┗布都魂	★★★★★★★★★★	283	383	毒・空印	作成所需材料与费用：神杀しの札×5、虹色の欠片×1、10两6000文

朽ちた妖刀派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
朽ちた妖刀	★	5	95	-	亚门第二战获得
┗梦龙碎	★★★★★★★★★★	310	410	龙	作成所需材料与费用：龙の瞳×20、龙の牙×20、龙の髭×20，※百人斩后可制作

其他刀

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
黄金の剑	★★★★★★★★★★	286	386	得	购买：斗技场（斗玉30万）

短枪

输入回转式拳铳派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
输入回转式拳铳	★	50	99	-	购买：主菜单的景品交换所和洛外武器屋（2000文）
┗High revolver	★★	60	109	-	购买：洛外武器屋（1两4400文），作成所需材料与费用：いびつな磁石×1、いびつなネジ×5、5000文
┣Iron grinder	★★★	65	114	-	购买：骸街の武器屋（8两8050文），作成所需材料与费用：铅の块×1、新品のネジ×5、がたがたの齿车×1、8000文
┃ ┣Armor breaker	★★★★★	78	127	贯	作成所需材料与费用：折れた千枚通し×3、精巧な齿车×10、2两1000文
┃ ┃ ┗Raging bullet	★★★★★★★	108	157	贯	作成所需材料与费用：血染めの布×1、锖びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3两1000文
┃ ┗Sword crasher	★★★★★	81	130	碎	作成所需材料与费用：黑曜石×3、精巧な齿车×10、2两1000文

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
└Spirit smasher	★★★★★★★	111	160	碎	作成所需材料与费用：人切りの手枷×1、錆びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3两1000文
└Quick fire	★★★	65	114	–	作成所需材料与费用：真珠×1、新品のネジ×5、がたがたの齿车×1、8000文
├Double strike	★★★★★	75	124	贰	作成所需材料与费用：雅な发饰り×3、精巧な齿车×10、2两1000文
└Double flash	★★★★★★★★	130	179	贰	作成所需材料与费用：艳かしい人形×1、小さなぜんまい×10、络缲细工×10、4两7000文
└Heart beat	★★★★★	84	133	溜	作成所需材料与费用：木雕りの熊×3、精巧な齿车×10、2两1000文
└Soul beat	★★★★★★★	114	163	溜	作成所需材料与费用：蓝玉×1、錆びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3两1000文

国产回转式拳铳派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
国产回转式拳铳	★	45	107	–	购买：主菜单的景品交换所（20点）、骸街武器屋（2000文）
├流水	★★	55	117	–	购买：骸街武器屋（1两4400文），作成所需材料与费用：陶器の酒瓶×1、いびつなネジ×5、5000文
└水镜	★★★	60	122	–	作成所需材料与费用：绮丽な木の叶×1、新品のネジ×5、8000文
├明镜	★★★★★	76	138	气	作成所需材料与费用：折れた千枚通し×1、がたがたの齿车×10、精巧な齿车×5、2两1000文
└日轮	★★★★★★★	111	173	气	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、錆びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3两1000文
└仁王	★★★★★	79	141	耐	作成所需材料与费用：祸々しい数珠×1、がたがたの齿车×10、精巧な齿车×5、2两1000文
└金刚	★★★★★★★	114	176	耐	作成所需材料与费用：漆黒の带×1、錆びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3两1000文
└风云	★★	46	108	速	购买：骸街武器屋（1两4400文），作成所需材料与费用：火山岩の欠片×1、いびつなネジ×5、5000文
└木枯	★★★	51	113	速	作成所需材料与费用：妖怪の绘画×1、新品のネジ×5、8000文
├樱花	★★★★★	79	141	属	作成所需材料与费用：雅な发饰り×1、がたがたの齿车×10、精巧な齿车×5、2两1000文
└枝垂樱	★★★★★★★	114	176	属	作成所需材料与费用：蓝玉×1、錆びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3两1000文
└疾风	★★★★★	76	138	速	作成所需材料与费用：黒曜石×1、がたがたの齿车×10、精巧な齿车×5、2两1000文
└旋风	★★★★★★★★	125	187	瞬	作成所需材料与费用：水晶×3、小さなぜんまい×10、络缲细工×10、4两7000文

木炮派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
木炮	★★	55	109	–	购买：洛内行商人（4000文）、洛外赌场（点棒10000点）
├豆铁炮	★★★	56	110	狙	购买：谜の商人（2两6250文），作成所需材料与费用：そら豆×10、新品のネジ×1、がたがたの齿车×1、8000文
└不飞鸟	★★★★★★	90	144	妖・空印	作成所需材料与费用：凤凰の羽×5、がたがたの齿车×5、錆びたバネ×5
└箸铁炮	★★★	65	119	–	作成所需材料与费用：柔らかい木材×5、新品のネジ×1、がたがたの齿车×1、8000文
└春烂漫	★★★★★★★	105	159	妖・空印	作成所需材料与费用：龙の瞳×2、精巧な齿车×15、小さなぜんまい×10

Model 2派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
Model 2	★★★	65	119	–	初期装备
└Model 3	★★★★★	90	144	–	作成所需材料与费用：黒曜石×1、精巧な齿车×10、2两1000文
└Model 10	★★★★★★★	120	174	–	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、錆びたバネ×10、小さなぜんまい×5、3两1000文
└Model 14	★★★★★★★★★	175	229	空印・空印	作成所需材料与费用：龙の髭×1、络缲细工×10、坏れた罗针盘×5、4两1000文

朽ちた拳铳派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
朽ちた拳铳	★	5	59	–	在鹈入庵（修行短枪之型的屋子）用20个蓝玉交换
└锖びた拳铳	★★	5	59	–	作成所需材料与费用：研磨石×30、5000文
└Dragon hawk	★★★★★★★★★★	203	265	育	作成所需材料与费用：龙の牙×5、精密机械×1、10两6000文

其他短枪

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
黄金の铳	★★★★★★★★★★	211	260	得	购买：洛外赌场（木札10万点）

特殊武器

直枪派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
直枪	★	60	150	–	购买：主菜单的景品交换所和洛外武器屋（2000文）
└千本枪	★★	70	150	–	作成所需材料与费用：いびつな磁石×1、枯れ木の枝×5、5000文
├大身枪	★★★★	90	170	–	作成所需材料与费用：黒曜石×1、良质な木切れ×10、柔らかい木材×5、1两6000文
│ ├崩天枪	★★★★★★	130	210	气	作成所需材料与费用：人切りの手枷×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
│ │ └御手杵	★★★★★★★★	180	270	空印	作成所需材料与费用：太古の御守り×1、千年树の枝×10、神木の木切れ×5、3两6000文
│ └大和丸	★★★★★★	130	220	空印	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
│ └日本号	★★★★★★★★	180	260	空印	作成所需材料与费用：金の印笼×1、千年树の枝×10、神木の木切れ×5、3两6000文
└十文字枪	★★★★	90	190	–	作成所需材料与费用：折れた千枚通し×1、良质な木切れ×10、柔らかい木材×5、1两6000文
├雷光针	★★★★★★	115	215	雷・空印	作成所需材料与费用：漆黒の带×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
│ └蜻蛉切	★★★★★★★★	174	274	吹	作成所需材料与费用：大蛇の拔壳×1、千年树の枝×10、神木の木切れ×5、3两6000文
└五轮碎	★★★★★★	130	230	育	作成所需材料与费用：浪人の发纽×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
└白龙	★★★★★★★★	165	245	风・空印	通缉犯（お寻ね者）Complete奖励，作成所需材料与费用：龙の牙×1、千年树の枝×10、神木の木切れ×5、3两6000文

长木牌子派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
长木牌子	★★★	74	164	吹	购买：洛内行商人（万屋）与谜の商人：6000文、かかし屋敷（“极 九の间”通关奖励）
└大笔	★★★★★	104	194	属	作成所需材料与费用：木雕りの熊×5、柔らかい木材×3、丈夫な木材×3、2两1000文
└大竹轮	★★★★★★★	138	228	反	作成所需材料与费用：ホオジロザメ×5、千年树の枝×10、3两1000文

大太刀派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
野太刀	★	80	170	–	购买：主菜单的景品交换所和骸街武器屋（2000文）
└中卷野太刀	★★	90	180	–	作成所需材料与费用：妖怪の绘画×1、枯れ木の枝×5、5000文
├斩马刀	★★★★	115	205	–	作成所需材料与费用：藁人形×1、良质な木切れ×10、柔らかい木材×5、1两6000文
│ ├饰羽子板	★★★★★★	155	245	风・空印	作成所需材料与费用：水神石×1、丈夫な木材×10、流木の破片×10、2两6000文
│ │ └雪洞	★★★★★★★★	223	313	炎・空印	作成所需材料与费用：真红の勾玉×2、千年树の枝×10、神木の木切れ×10、3两6000文
│ └大金槌	★★★★★★	156	256	碎	作成所需材料与费用：火打石×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
│ └天地碎	★★★★★★★★	221	321	碎	作成所需材料与费用：神杀しの札×1、千年树の枝×10、神木の木切れ×5、3两6000文
└战斧	★★★★	120	200	耐	购买：骸街武器屋（25两6000文），作成所需材料与费用：木雕りの熊×1、良质な木切れ×10、柔らかい木材×5、1两6000文
├柳生大太刀	★★★★★★	170	260	仲	作成所需材料与费用：浪人の发纽×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
│ └破邪御太刀	★★★★★★★★	230	330	空印	作成所需材料与费用：太古の御守り×1、千年树の枝×10、神木の木切れ×5、3两6000文
└大锯	★★★★★★	158	238	多	作成所需材料与费用：藁人形×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
└祢々切丸	★★★★★★★★	215	315	妖・空印	作成所需材料与费用：艳かしい人形×1、千年树の枝×10、神木の木切れ×5

大筒派生

武器名	等级	初期攻击力	最大攻击力	印	入手方法
大筒	★★	65	155	–	购买：骸街武器屋（4000文）
└青铜炮	★★★	70	160	–	作成所需材料与费用：石灰の粉×1、良质な木切れ×5、8000文
├臼炮	★★★★	85	165	–	作成所需材料与费用：黒曜石×1、柔らかい木材×5、1两1000文
│ └国崩	★★★★★	114	194	吹	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、丈夫な木材×10、流木の破片×5、2两6000文
├络缲炮	★★★★★	91	181	速	作成所需材料与费用：络缲细工×3、丈夫な木材×5、2两1000文
│ └电磁炮	★★★★★★	100	200	雷	作成所需材料与费用：精密机械×1、丈夫な木材×1、流木の破片×1、1两7000文
└鸠炮	★★★★	80	170	空印	作成所需材料与费用：木雕りの熊×3、柔らかい木材×1、1两1000文
└凤凰	★★★★★★	123	223	炎・空印	究极斗技Complete奖励，作成所需材料与费用：凤凰の羽×10、千年树の枝×1、4两0000文

防具

腕防具（革笼手）派生

防具名	等级	初期防御力	最大防御力	印	入手方法
革笼手	★	4	22	–	购买：主菜单的景品交换所和洛外武器屋（2000文）
└木笼手	★★	5	23	–	作成所需材料与费用：割れたまな板×1、上质な皮革×5
├铁笼手	★★★★	6	24	攻	作成所需材料与费用：铁くず×1、きれいな毛皮×10、天蚕糸×5、1两6000文
｜├钢铁笼手	★★★★★★	6	22	刃	作成所需材料与费用：钢の板×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
｜｜└坚牢阵	★★★★★★★★	10	30	空印	作成所需材料与费用：太古の御守り×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文
｜└烈风	★★★★★★	6	24	吹	作成所需材料与费用：火打石×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
｜　└激昂阵	★★★★★★★★	8	28	激	作成所需材料与费用：凤凰の羽×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文
└神树笼手	★★★★	6	26	弹	作成所需材料与费用：流木の破片×1、きれいな毛皮×10、天蚕糸×5、1两6000文
├大蛇	★★★★★★	4	24	毒	作成所需材料与费用：藁人形×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
｜└棘蜘蛛	★★★★★★★★	7	27	反	作成所需材料与费用：血染めの布×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文
└稳刃	★★★★★★	6	24	刺	作成所需材料与费用：折れた千枚通し×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
└薄樱	★★★★★★★★	9	25	护	作成所需材料与费用：金印×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文

胴防具（主要以“革制胸当て”为主）派生

防具名	等级	初期防御力	最大防御力	印	入手方法
ふんどし	★	1	21	–	购买：骸街武器屋和洛外武器屋（2000文）
革制胸当て	★	6	24	–	购买：主菜单的景品交换所和洛外武器屋（2000文）
└木制胸当て	★★	7	25	–	作成所需材料与费用：割れたまな板×1、上质な皮革×5、5000文
├铁制胸当て	★★★★	9	27	–	作成所需材料与费用：铁くず×1、きれいな毛皮×10、天蚕糸×5、1两6000文
｜├防刃胸当て	★★★★★★	12	32	剑	作成所需材料与费用：铅の块×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
｜｜└炼狱	★★★★★★★★	15	35	反	作成所需材料与费用：艳やかしい人形×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文
｜└铁炮返し	★★★★★★	12	32	铳	作成所需材料与费用：火打石×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
｜　└风林火山	★★★★★★★★	18	38	空印	所有饮食店全Complete奖励，作成所需材料与费用：龙の髭×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文
└喧哗屋サラシ	★★★★	7	23	耐	作成所需材料与费用：砂金×1、きれいな毛皮×10、天蚕糸×5、1两6000文
├火消し胸当て	★★★★★★	12	30	消	作成所需材料与费用：水神石×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
｜└斗拳サラシ	★★★★★★★★	17	33	攻	作成所需材料与费用：真红の勾玉×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文
└药草サラシ	★★★★★★	12	28	药	作成所需材料与费用：蓝玉×1、兽の尻尾×10、名马の鬣×5、2两6000文
└天羽衣	★★★★★★★★	16	32	护	作成所需材料与费用：太古の御守り×1、朱染めの布×10、绮丽な绢织物×5、3两6000文

头防具（白钵卷）派生

防具名	等级	初期防御力	最大防御力	印	入手方法
白钵卷	★	2	20	–	购买：主菜单的景品交换所和洛外武器屋（2000文）
├木制钵金	★★	2	22	–	作成所需材料与费用：陶器の酒瓶×1、上质な皮革×5、5000文
｜├铁制钵金	★★★★	4	24	–	作成所需材料与费用：铁くず×1、きれいな毛皮×10、天蚕糸×5、1两6000文
｜｜└天龙印	★★★★★★★★	6	22	绝	作成所需材料与费用：龙の瞳×1、朱染めの布×15、绮丽な绢织物×10、5两6000文
｜├斗志印	★★★★★★	3	21	气	作成所需材料与费用：日の丸扇子×1、兽の尻尾×15、名马の鬣×10、3两8000文
｜├花柄钵卷	★★★★★★	2	22	育	作成所需材料与费用：雅な发饰り×1、天蚕糸×15、名马の鬣×10、3两8000文
｜└赤钵卷	★★★★	3	21	醉	作成所需材料与费用：真珠×1、きれいな毛皮×10、天蚕糸×5、1两6000文
├根性印	★★	1	17	耐	作成所需材料与费用：琥珀×1、きれいな毛皮×3、5000文
｜├御神护符	★★★★★★	4	20	静	作成所需材料与费用：漆黑の带×1、天蚕糸×15、名马の鬣×10、3两8000文
｜├逆境印	★★★★★★	3	23	狂	作成所需材料与费用：人切りの手枷×1、兽の尻尾×15、名马の鬣×10、3两8000文
｜├刺绣钵卷	★★★★	3	19	觉	作成所需材料与费用：萤石×1、天蚕糸×10、1两6000文
｜└刚力印	★★★★	3	19	擂	作成所需材料与费用：木雕りの熊×1、天蚕糸×10、1两6000文
├觉醒头巾	★★★★	2	20	醒	购买：斗技场（5万斗玉），作成所需材料与费用：翠玉×1、きれいな毛皮×10、天蚕糸×5、1两9000文
├壶鸣机	★★★★★★	3	21	壶	完成支线“恐怖のカマ使い”即可制作，作成所需材料与费用：祸々しい数珠×1、天蚕糸×15、名马の鬣×10、4两1000文
├祇园の头巾	★★★★★★	3	21	钱	完成支线“丑いもの、美しいもの”即可制作，作成所需材料与费用：火打石×5、兽の尻尾×15、朱染めの布×5、4两1000文
├平常心の手ぬぐい	★★★★★★	3	21	隐	完成支线“苦しみを踊りに乘せて”即可制作，作成所需材料与费用：水神石×5、天蚕糸×15、绮丽な绢织物×5、4两1000文
├お呼ばれ帽子	★★★★★★	3	21	呼	完成支线“くまがでた！”即可制作，作成所需材料与费用：浪人の发纽×1、兽の尻尾×15、名马の鬣×10、4两1000文
├曲者兜	★★★★★★	3	21	敌	かかし屋敷的“极 十の间”通关后即可制作，作成所需材料与费用：血染めの布×1、天蚕糸×15、朱染めの布×10、4两1000文

防具名	等级	初期防御力	最大防御力	印	入手方法
┣德头巾	★★★★★★	3	21	德	完成所有“お寻ね者”即可制作，作成所需材料与费用：蓝玉×1、兽の尻尾×15、绮丽な绢织物×5、4两1000文
┣倍诣での御札	★★★★★★	3	21	诣	完成支线“花は枯れて また咲く”即可制作，作成所需材料与费用：金印×1、天蚕糸×15、名马の鬣×10、4两1000文
┣惠比寿の乌帽子	★★★★★★★★	5	23	钱	购买：斗技场（15万斗玉），作成所需材料与费用：龙の泪×3、朱染めの布×15、南蛮渡来の反物×10、7两1000文
┣背水の御札	★★★★★★★★	5	23	危	完成支线“悟りを开いた男”即可制作，作成所需材料与费用：水晶×3、绮丽な绢织物×15、南蛮渡来の反物×10、7两1000文
┣锦鲤の御守り	★★★★★★★★	5	23	遣	完成支线“亡灵武者”即可制作，作成所需材料与费用：龙の泪×3、朱染めの布×15、虹色の织物×10、7两1000文
┗斗神の护符	★★★★★★★★★	6	24	斗	火热必杀技Complete奖励，领取后即可制作，作成所需材料与费用：龙の髭×3、绮丽な绢织物×20、虹色の织物×10、8两9000文

弹丸

弹丸名	攻击力	效果	入手方法（10发）
火炎弹	100	让敌人处于“炎上”状态	火山岩の欠片×1、木炭×1、500文
电击弹	100	让敌人麻痹	いびつな磁石×1、木炭×1、500文
强化弹	300	提高于弹的威力	石灰の粉×1、木炭×1、500文
闪光弹	100	让敌人进入气绝状态	花火玉×1、木炭×1、500文
毒弹	100	让敌人中毒	铅の块×1、木炭×1、500文
酸性弹	100	让敌人的铠甲溶解	梅干し×1、木炭×1、500文

武器合成

锻炼

“锻炼”可以通过消耗金属粉来提升武器的攻击力，需要玩家在适当的时机按下按键来获得各级别的金属，其中“金”的印是最高的，“银”其次，“铜”是最低的，一开始“金”的印就只有一个，通过升级锻冶屋的等级可以增加“金”印的数量。

升级（格上げ）

“格上げ”的作用是提升武器的品质和攻击力上限，每次“格上げ”都会消耗一个金槌。画面右边会出现一个槽，需要玩家在游标移动到槽的金色部分时按下○键。通过提升锻冶屋的等级可以扩大金色部分的面积。

合成

“合成”的作用是让一把武器的能力附加到另一把武器上，需要消耗掉合成用的武器。每把武器的可镶嵌的技能数量在武器预览图的右下角即可看到。“合成”的操作需要玩家在三个印依次与画面中间的空槽完全重合时按○键，通过提升锻冶屋的等级可以减缓印的速度。

注意事项

■Complete的“印”列表不是通过做成武器就能够获得“印”，而是需要把每个“印”都合成到其他武器上后才算是获得“印”。

■只有武器预览图下方有空印的武器能够进行印的合成。

■属性类型的印是不能够合成到其他武器上的，进行合成时属性类型的印都会变成“属”印的效果。

■变化类型的印里，“虎”、“菊”、“氏”和“龙”合成时会变成“得”。

强化之印

印名称	效果	拥有印的武具
仲	伍长队士的能力上升	刀：姬鹤一文字、大典太
		大太刀：柳生大太刀
育	获得经验值增加	刀：童子切
		短枪：Dragon hawk
		长枪：五轮碎
		头防具：花柄钵卷
气	必杀槽的积攒速度提升	刀：千代金丸、正宗
		短枪：明镜、日轮
		长枪：崩天长枪
		头防具：斗志印
溜	长按□键能够击飞敌人	短枪：Heart beat、Soul beat
属	属性攻击的效果上升，如果是用枪的话说，属性弹的效果提升	短枪：樱花、樱垂枝
		长枪：大笔
多	敌人的数量越多，攻击力越大	刀：千人切
		大太刀：大锯
速	连射性能提升	短枪：风云、木枯、疾风
		大筒：络缲炮
瞬	连射性能大幅提升	短枪：旋风
贰	1次发射2枚子弹	短枪：Double strike、Double flash
攻	格斗之型攻击力提升30%	腕防具：铁笼手
		体防具：斗拳サラシ
激	格斗之型攻击力提升50%	腕防具：激昂阵
醉	进入酒醉状态时攻击力和火热必杀技攻击力提升	头防具：赤钵卷
捆	当抓住敌人时敌人很难挣脱	头防具：刚力印
狂	体力越少攻击力越高	头防具：逆境印
绝	使用绝技时所消耗的必杀槽减少	头防具：天龙印
碎	容易破除敌人的防御	刀：铁炮切、髭切、鬼丸
		短枪：Sword crasher、Spirit smasher
		大太刀：大金槌、天地碎
狙	能够更加容易地击中远处的敌人	短枪：豆铁炮
得	物品掉落率提升	刀：黄金の剑
		短枪：黄金の短枪
斗	必杀槽自动上升	头防具：斗神の护符
诣	参拜神社或地藏时效果提升	头防具：倍诣での御札
德	获得的“德”点数提升（约提升30%）	头防具：德头巾

变化之印

印名称	效果	拥有印的武具
吹	使用△键重攻击时能够吹飞敌人	刀：辉上文字、左文字
		长枪：蜻蛉切、长木牌子
		大筒：国崩
		腕防具：烈风
贯	弹丸能够贯穿敌人	短枪：Armor breaker、Raging bullet
刺	给格斗攻击附带刀剑的效果	腕防具：隐刃
遭	提升遇敌率	头防具：锦鲤の御守り
稳	必杀槽不会上升	头防具：平常心の手ぬぐい
虎	○键攻击产生变化	刀：虎铁
菊	○键攻击产生变化	刀：菊一文字
氏	○键攻击产生变化	刀：氏繁
龙	斩击时产生真空波	刀：梦龙碎

属性之印

印名称	效果	拥有印的武具
铸	更加容易破坏敌人的防具	刀：水神切、村雨
炎	给武器附加炎属性	刀：不知火、大包平
		大太刀：雪洞
		大筒：凤凰
风	攻击时吹飞周围的敌人	刀：樱吹雪、朝岚
		长枪：白龙
		大太刀：饰羽子板
雷	给武器附加雷属性	刀：萤丸、雷切
		长枪：雷光针
		大筒：电磁炮
光	攻击时用光让敌人进入气绝状态	刀：天光丸、三日月宗近、ソハヤノツルギ
毒	给武器附加毒属性	刀：数珠丸、布都魂
		腕防具：棘蜘蛛
妖	吸收敌人的体力	刀：蜥蜴丸、村正、花盛、煌蒟蒻、吠红
		铳：不飞鸟、春烂漫
		大太刀：祢々切丸

防御之印

印名称	效果	拥有印的武具
弹	能够防御枪弹攻击	腕防具：神树笼手
刃	能够防御刀剑攻击	腕防具：钢铁笼手
护	提升对属性攻击的耐性	腕防具：薄樱
		体防具：天羽衣
反	反弹一部分伤害给敌人	长枪：大竹轮
		腕防具：棘蜘蛛
		体防具：炼狱
剑	减轻剑技的伤害	体防具：防刃胸当て
铳	建琴枪击的伤害	体防具：铁炮返し
消	炎属性无效化	体防具：火消し胸当て
药	毒属性无效化	体防具：药草サラシ
觉	不会气绝	头防具：刺绣钵卷
静	不动的时候体力自动回复	头防具：御神护符
耐	减少伤害	刀：松风、子狐丸、小乌丸、狮子王
		铳：仁王、金刚
		大太刀：战斧
		体防具：喧哗屋サラシ
		头防具：根性印
醒	酒醉时能够更快醒来	头防具：觉醒头巾
壶	靠近有东西的壶时会发出声音	头防具：壶鸣机
钱	移动时可获得金钱	头防具：祇园の头巾、惠比寿の乌帽子
呼	在小地图上标示出支线的所在位置	头防具：お呼ばれ帽子
敌	在小地图上标示出敌人的所在位置	头防具：曲者兜
危	濒死时必杀槽自动上升	头防具：背水の御札

如龙 维新 免费程序 for PlayStation Vita

《如龙 维新》于2月13日在日服配信的免费的APP《龙が如く 维新！ 无料アプリ for PlayStation Vita》，港服则是在2月25日配信了该APP。这个程序本体是免费的，大小为2648M，里面包含了游戏本篇的第二人生模式、战斗迷宫模式、赌场模式以及钓鱼、锻冶屋的机能。在游戏正式发售前想必不少日服的PSV玩家都体验过了这个免费APP，虽然和游戏联动前角色等级只能锁定在20级，四个“型”都被锁定在10级，但是能够提前为游戏发售做准备想必也是一件乐事。

该APP的存档不会影响到游戏本身的剧情进度，通过主页面的“アップロード/ダンロード”能够实现存档的上传和下载。

德交换

在神社里可以进行德的交换，内容多种多样，包括第二人生模式的各种扩张、钓竿升级、冲刺时的时间加长、增加可携带道具数等。

德交换项目	所需德	详细内容
别宅		
调理器具扩张“普通の台所”	300	增加可制作的料理种类
└调理器具扩张“料理好きの台所”	500	增加可制作的料理种类
└调理器具扩张“万能な台所”	2000	增加可制作的料理种类
料理成功确率上升“良”	1500	制作“特上”等级的料理成功率上升
└料理成功确率上升“优”	4000	制作“特上”等级的料理成功率再次上升
└料理成功确率上升“神”	8000	制作“特上”等级的料理成功率上升至最高
犬小屋设置	500	设置狗屋，让宠物犬的心情更加好，更容易让宠物狗捡取道具或素材回来
└犬小屋“豪华”设置	2000	让宠物犬的心情更加好，更容易让宠物狗捡取道具或素材回来
└犬小屋“超豪华”设置	5000	让宠物犬的心情更加好，让宠物狗捡取道具或素材回来的机率提升至最高
猫用毛布设置	500	设置猫咪专用的被子，让宠物猫的心情更好，行商时更容易获得的道具或素材
└猫用毛布“豪华”设置	2000	让宠物猫的心情更好，行商时更容易获得的道具或素材
└猫用毛布“超豪华”设置	5000	让宠物猫的心情更好，行商时获得的道具或素材的机率提升至最大
养鸡设备设置	500	设置养鸡的设备，可以从鸡笼里捡取鸡蛋
└养鸡设备“豪华”设置	2000	扩张养鸡设备，提高鸡生蛋的机率
└养鸡设备“超豪华”设置	5000	扩张养鸡设备，鸡生蛋的机率提升至最高
内装变更“新筑风”	2000	可更改内宅内部的装饰。
内装变更“爱し花”	5000	可更改内宅内部的装饰。
内装变更“金の舞”	10000	可更改内宅内部的装饰。
田		
田扩张 第一段阶	500	让田的可种植面积扩张至5×4。
└田扩张 第二段阶	1500	让田的可种植面积扩张至5×6
└田扩张 第三段阶	4000	让田的可种植面积扩张至5×8
└田扩张 最大	10000	让田的可种植面积扩张至5×10
田レベル“二”	1500	蔬果的成长速度提升至110%、丰收机率提升至10%
└田レベル“三”	4000	蔬果的成长速度提升至120%、丰收机率提升至15%
└田レベル“四”	8000	蔬果的成长速度提升至130%、丰收机率提升至20%
└田レベル“五”	12000	蔬果的成长速度提升至150%、丰收机率提升至30%
かかし导入	1000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
└冈っ引きかかし导入	2000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
└町奉行かかし导入	4000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
└老中かかし导入	6000	更加有效地降低虫害鸟害的发生机率
└将军かかし导入	12000	最为有效地降低虫害鸟害的发生机率
きまぐれ作付导入	1500	自动进行田地的播种
さつま芋の作付	100	能够种植さつま芋
ねぎの作付	100	能够种植ねぎ
生姜の作付	150	能够种植生姜
たまねぎの作付	150	能够种植たまねぎ

德交换项目	所需德	详细内容
なすの作付	200	能够种植なす
かぶの作付	200	能够种植かぶ
そら豆の作付	250	能够种植そら豆
ごぼうの作付	250	能够种植ごぼう
唐辛子の作付	300	能够种植唐辛子
にんにくの作付	400	能够种植にんにく
白菜の作付	500	能够种植白菜
かぼちゃの作付	600	能够种植かぼちゃ
とまとの作付	1000	能够种植とまと
きゃべつの作付	1500	能够种植きゃべつ
いちごの作付	1500	能够种植いちご
里芋の作付	3000	能够种植里芋
朝鲜人参の作付	10000	能够种植朝鲜人参，当田地面积扩大到最大时才会出现
钓り		
钓具“淡水丸”入手	400	获得钓竿“淡水丸”
└钓具“钓大河”入手	1500	获得钓竿“钓大河”
钓具“海丸”入手	400	获得钓竿“海丸”
└钓具“大海王”入手	1500	获得钓竿“大海王”
钓具“超钓神”入手	4000	获得钓竿“超钓神”，入手“钓大河”与“大海王”之后才会出现
机能		
ダッシュ机能强化 第一段阶	500	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
└ダッシュ机能强化 第二段阶	2000	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
└ダッシュ机能强化 第三段阶	4000	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
└ダッシュ机能强化 第四段阶	7000	可冲刺时间增加，疲劳时体力回复的速度提升
└ダッシュ机能强化 最速	12000	可冲刺时间增加至最大，疲劳时体力回复的速度提升至最高
アイテム所持数增加 第一段阶	700	可携带道具数增加4个
└アイテム所持数增加 第二段阶	3000	可携带道具数增加4个
└アイテム所持数增加 第三段阶	5000	可携带道具数增加4个
└アイテム所持数增加 第四段阶	10000	可携带道具数增加4个
└アイテム所持数增加 最大	12000	可携带道具数增加4个
队士保有数增加 第一段阶	800	可拥有的队士数量上限增加20
└队士保有数增加 第二段阶	2000	可拥有的队士数量上限增加20
└队士保有数增加 第三段阶	4000	可拥有的队士数量上限增加20
└队士保有数增加 第四段阶	7000	可拥有的队士数量上限增加20
└队士保有数增加 最大	10000	可拥有的队士数量上限增加20
德		
神主商店、开店！	500	在第四章“第二人生”模式开发后追加
└神主商店发展 第一段阶	1000	神主商店可购买的商品增加
└神主商店发展 第二段阶	2000	神主商店可购买的商品增加
└神主商店发展 第三段阶	5000	神主商店可购买的商品增加
└神主商店发展 第四段阶	8000	神主商店可购买的商品增加
└神主商店发展 最强品揃え	15000	神主商店可购买的商品增加至最多
德の取得率上升 第一段阶	1500	德获得数上升10%
└德の取得率上升 第二段阶	3000	德获得数上升10%，累计上升20%
└德の取得率上升 第三段阶	6000	德获得数上升10%，累计上升30%
└德の取得率上升 第四段阶	9000	德获得数上升10%，累计上升40%
└德の取得率上升 最高	12000	德获得数上升10%，累计上升50%
满腹时の德取得率上升 第一段阶	1500	在满腹（体力全满）状态下吃东西时，降低德获得的减少量
└满腹时の德取得率上升 第二段阶	4000	在满腹（体力全满）状态下吃东西时，降低德获得的减少量
└满腹时の德取得率上升 最高	8000	在满腹（体力全满）状态下吃东西时，降低德获得的减少量至最少
その他		
洛内での评判上升	1500	龙马在洛内的评价提升一定的数值
洛外での评判上升	1500	龙马在洛外的评价提升一定的数值
骸街での评判上升	1500	龙马在骸街的评价提升一定的数值
伏见での评判上升	1500	龙马在伏见的评价提升一定的数值
祇园での评判上升	1500	龙马在祇园的评价提升一定的数值

コンプリート Complete

Complete 列表最大的特征就是用来体现玩家们的游戏完成度，当中包括了本作几乎所有要素的内容，这也就导致了 Complete 全收集成了本作里难度最大的奖杯。

Complete 列表共有 11 个大分类，分别为**サブスト－リ－**（支线）、**ミニゲ－ム**（迷你游戏）、**アナザ－ライフ**（第二人生）、食事（饮食店就餐）、**ヒ－トアクション**（火热必杀技）、武器・防具、师匠（修行）、**お尋ね者**（通缉犯）、**バトルダンジョン**（战斗迷宫）、斗技场、究极斗技。每当完成一个大分类时，在寺田屋前、新选组屯所自室前或别宅前就会收到宇都宫的信，读完信之后进入寺田屋就能够在厨房里和宇都宫对话，拿到相应的奖励。

分类名称	内容	达成条件	奖励
サブスト－リ－	全支线通关	可参照上文的支线攻略	天丛云（刀）
ミニゲ－ム	歌声酒场	每首曲子都达成“当店の看板男”以上的评价	天龙印（防具）
	日本舞踊	每首曲子的每个难度都达成“一流”以上的评价	
	うどん屋手伝い	获得“神”的评价	
	扬屋～お座敷游び～	三个小游戏的一般级、常连级、阿修罗级三个难度都取得胜利	
	竞鸡	累计获得10000点	
	チンチロリン	累计获得15000点	
	丁半博打	累计获得15000点	
	おいちょかぶ	累计获得7500点	
	こいこい	累计获得15000点	
	ポ－カ－	累计获得15000点	
	麻雀	在一轮以内赢得40000点	
	将棋	累计取得3次胜利	
アナザ－ライフ	农业	收获所有蔬菜	德头巾（头防具）
	钓り	钓到所有的鱼	
	料理	制作了所有料理	
	行商	通过交易累计获得100两	
	ペット	照顾过3只猫与3只狗	
	遥远との交流	看过与遥的所有“和みイベント”	
食事	吃过京都所有店铺的料理	吃过每家店铺的料理与酒水	风林火山（体防具）
ヒ－トアクション	发动所有的火热必杀技	－	斗神の护符（头防具）
武器・防具	制作过所有的武器及防具	－	身代わり石（道具）
师匠	完成吟柳、古牧、新兵卫博士、ウイリアム・ブラッドリ－、十兵卫博士的修行	－	花柄卷钵（头防具）
お尋ね者	完成所有通缉犯的依赖	－	白龙（枪）
バトルダンジョン	通关所有战斗迷宫	－	田舍流派の目录（素材）
斗技场	打倒斗技场的所有选手	－	激昂阵（手防具）
究极斗技	完成所有关卡	－	凤凰（大炮）

精进目录

精进目录的最大作用就是可以获得大量的“德”，它的项目与 Complete 的项目有着不少共通之处，不过精进目录则更要求玩家们在游戏体验上费些功夫。

精进目录分为五大类，分别是**アドベンチャ－**（冒险）、**アナザ－ライフ**（第二人生）、交流（店铺）、交流（人物）、**バトル**（战斗）。其中交流（店铺）和交流（人物）的攻略可以参照上文的绊攻略部分。

アドベンチャ・

项目内容	取得方法	德
人に100回话しかける	与人对话100次	2000
人に300回话しかける	与人对话300次	4000
人に500回话しかける	与人对话500次	8000
饮食店で20回食事をする	在餐饮店吃饭20次	1500
饮食店で50回食事をする	在餐饮店吃饭50次	3000
饮食店で100回食事をする	在餐饮店吃饭100次	5000
饮食店で200回食事をする	在餐饮店吃饭200次	8000
壶からアイテムを20个入手する	从壶里获得20次道具	1000
壶からアイテムを50个入手する	从壶里获得50次道具	2000
壶からアイテムを100个入手する	从壶里获得100次道具	4000
神社や地藏を20回拜む	参拜神社或地藏20次	1000
神社や地藏を50回拜む	参拜神社或地藏50次	2500
神社や地藏を100回拜む	参拜神社或地藏100次	5000
プレイスポットで30回游ぶ	玩过30次小游戏	2000
プレイスポットで100回游ぶ	玩过100次小游戏	4000
プレイスポットで200回游ぶ	玩过200次小游戏	8000
食事アイテムを30个食べる	吃了30个食物类道具	1500
食事アイテムを100个食べる	吃了100个食物类道具	3000
食事アイテムを200个食べる	吃了200个食物类道具	5000
食事アイテムを400个食べる	吃了400个食物类道具	8000
药アイテムを20回使用する	使用了20次药品类道具	1500
药アイテムを50回使用する	使用了50次药品类道具	3000

项目内容	取得方法	德
药アイテムを100回使用する	使用了100次药品类道具	5000
药アイテムを200回使用する	使用了200次药品类道具	8000
驾笼を使って20回移动する	使用驾笼移动20次	1500
驾笼を使って50回移动する	使用驾笼移动50次	3000
驾笼を使って100回移动する	使用驾笼移动100次	5000
洛内での评判レベルを3にする	在洛内的评价达到Level3	1000
洛内での评判レベルを7にする	在洛内的评价达到Level7	2500
洛内での评判レベルをMAXにする	在洛内的评价达到LevelMAX	5000
洛外での评判レベルを3にする	在洛外的评价达到Level3	1000
洛外での评判レベルを7にする	在洛外的评价达到Level7	2500
洛外での评判レベルをMAXにする	在洛外的评价达到LevelMAX	5000
骸街での评判レベルを3にする	在骸街的评价达到Level3	1000
骸街での评判レベルを7にする	在骸街的评价达到Level7	2500
骸街での评判レベルをMAXにする	在骸街的评价达到LevelMAX	5000
伏见での评判レベルを3にする	在伏见的评价达到Level3	1000
伏见での评判レベルを7にする	在伏见的评价达到Level7	2500
伏见での评判レベルをMAXにする	在伏见的评价达到LevelMAX	5000
祇园での评判レベルを3にする	在祇园的评价达到Level3	1000
祇园での评判レベルを7にする	在祇园的评价达到Level7	2500
祇园での评判レベルをMAXにする	在祇园的评价达到LevelMAX	5000
お金を30两使う	消费了30两	2000
お金を100两使う	消费了100两	4000
お金を300两使う	消费了300两	7000
お金を500两使う	消费了500两	10000
自分の足で30km移动する	移动了30km	2000
自分の足で100km移动する	移动了100km	7000
自分の足で200km移动する	移动了200km	10000
ダッシュで5km移动する	使用冲刺奔跑了5km	2000
ダッシュで20km移动する	使用冲刺奔跑了20km	4000
ダッシュで50km移动する	使用冲刺奔跑了50km	8000
井户で20回水を汲む	汲取了20次井水	1000
井户で50回水を汲む	汲取了50次井水	2000
井户で100回水を汲む	汲取了100次井水	4000
请け负った荷物を10回届ける	运送了10次货物	1500
请け负った荷物を30回届ける	运送了30次货物	4000
请け负った荷物を50回届ける	运送了50次货物	7000
薪を100回割る	累计劈了100根柴	500
薪を300回割る	累计劈了300根柴	1000
薪を1000回割る	累计劈了1000根柴	4000

攻略要点

●与人对话

对话的次数包括与商店店主的对话，所以刷其他项目时就可以达成。

●在餐饮店吃饭

需要注意的是这里的次数不是指“进餐饮店”的次数而是“吃了多少个料理 / 喝了多少酒水”，平时刷店主的绊时建议多吃些料理。

●从壶里获得道具

进行场景切换或者事件流逝时壶就会更新，不过建议还是平时做支线或者跑地图送东西时慢慢做，这样刷起来就不会太累。

●参拜神社或地藏

每次触发一次事件或进行一次场景切换（包括从店铺里出来）就能够重新参拜神社。

●食物类道具

除了便当和点心之外还包括井水、梅干之类的。平时在罐子里就能够掏到。

●药品类道具

去药店买最便宜的药一直吃就行了。

●使用驾笼移动

第三章之后就能够使用驾笼，在地图上驾笼的位置以“乘”的字样来表示，可以移动的地点包括洛内、伏见、祇园和壬生，做完驾笼的绊事件后就能够移动到洛外。

●各地的评价

评价与当地“德”的获得有关，比较难达成的是骸街和祇园，骸街可以通过在骸街的武器店不停买武器来刷“德”，而祇园只有餐饮店可以刷，建议还是直接在神社通过“德交换”来消费“德”提升评价。

●汲取井水

需要注意的是开头在土佐的井汲取井水的次数是不计算在内的，只能通过在京都各地的井来获得井水。井的位置是在洛外（从伏见前往洛外时在路上就能够看到）、洛内（神社旁边）以及壬生（新选组屯所内）。

●运送货物

需要触发支线“方向音痴の飞脚”才能够进行，除了前两次运送之外，之后的运送都能够在原地和他对话来反复确认地点，前两次的运送可以参照上文的绊事件攻略。

●劈柴

和汲取井水一样，在土佐劈柴的次数是不会计算在内的，必须在伏见的驾笼旁边给老爷爷劈柴才行。

アナザ・ライフ

项目内容	取得方法	德
农作物を50个收获する	收获了50个农作物	1500
农作物を200个收获する	收获了200个农作物	3000
农作物を500个收获する	收获了500个农作物	5000
农作物を1000个收获する	收获了1000个农作物	7000
农作物を1500个收获する	收获了1500个农作物	10000
朝鲜人参を50本收获する	收获了50个朝鲜人参	1500
きゃべつを100个收获する	收获了100个きゃべつ	1000
里芋を100个收获する	收获了100个里芋	1000
とまとを100个收获する	收获了100个とまと	1000
いちごを100个收获する	收获了100个いちご	1000
料理を10回行う	做了10次料理	2000
料理を30回行う	做了30次料理	4000
料理を50回行う	做了50次料理	7000
料理を100回行う	做了100次料理	10000
料理を200回行う	做了200次料理	15000
饲い犬と10回交流する	和宠物狗进行了10次交流	1500
饲い犬と30回交流する	和宠物狗进行了30次交流	4000
饲い犬と100回交流する	和宠物狗进行了100次交流	8000
饲い猫と10回交流する	和宠物猫进行了10次交流	1500
饲い猫と30回交流する	和宠物猫进行了30次交流	4000
饲い猫と100回交流する	和宠物猫进行了100次交流	8000
卵を10个收获する	收获了10个鸡蛋	1500
卵を30个收获する	收获了30个鸡蛋	4000
卵を100个收获する	收获了100个鸡蛋	8000
行商で取引を30件成立させる	进行了30次行商	3000
行商で取引を100件成立させる	进行了100次行商	8000
行商で取引を200件成立させる	进行了200次行商	15000
鱼を30匹钓る	成功钓了10条鱼	2000
鱼を100匹钓る	成功钓了100条鱼	7000
鱼を200匹钓る	成功钓了200条鱼	13000
マグロを10匹钓る	钓了10条マグロ	4000
大物のマグロを钓る	钓到了“大物”尺寸的マグロ	2000
布団での和みイベントを见る	见到了在睡觉的“和みイベント”	2000
お风吕での和みイベントを见る	见到了在澡堂的“和みイベント”	2000
居间での和みイベントを见る	见到了在客厅的“和みイベント”	2000
庭での和みイベントを见る	见到了在庭院的“和みイベント”	2000

攻略要点

●收获农作物次数

建议全部都种1×1面积的蔬菜。

●与宠物狗/猫交流、做料理

比较快的方法是和宠物交流完之后做料理，做完一次料理之后宠物的状态就会刷新，这时就可以反复和宠物们交流。

●收获鸡蛋

比较快的方法是反复进出“第二人生”模式。

●钓マグロ、钓“大物”尺寸的マグロ

在东冲可以钓到，鱼的影子比较大，大多数时候都是在最远处，偶尔在右下角的浅海部分也能够钓到。至于钓“大物”尺寸就只能靠个人运气了，反复进出东冲之后反复钓マグロ是最快的方法，因为每次进入钓鱼地点时钓上来的鱼尺寸都是固定的，想要钓到其他尺寸的话就只能退出重进让系统刷新。

●和みイベント

在庭院的事件在刚刚开启“第二人生”模式后离开时就会触发。

睡觉的事件条件必须是在晚上，调查被子就会触发。需要好感度“优”。

澡堂的事件是洗澡时会触发。需要好感度“良”。

客厅的事件是调查屋子中央的火堆就会触发。需要好感度“并”。

バトル

项目内容	取得方法	德
町で絡んでくる敌を100人击破する	在街上干掉100个敌人	2000
町で絡んでくる敌を200人击破する	在街上干掉200个敌人	4000
町で絡んでくる敌を300人击破する	在街上干掉300个敌人	6000
町で絡んでくる敌を500人击破する	在街上干掉500个敌人	10000
ダンジョンを10回制压する	通过10次战斗迷宫	1500
ダンジョンを30回制压する	通过30次战斗迷宫	4000
ダンジョンを100回制压する	通过100次战斗迷宫	10000
黄金众を10人击破する	击败10个黄金众	1500
黄金众を30人击破する	击败30个黄金众	3000
黄金众を50人击破する	击败50个黄金众	5000
トドメの一发を20回决める	以火热必杀技结束战斗20次	2000
トドメの一发を50回决める	以火热必杀技结束战斗50次	5000
トドメの一发を100回决める	以火热必杀技结束战斗100次	10000
バトル中に物を20个坏す	在战斗里破坏20个东西	1500
バトル中に物を50个坏す	在战斗里破坏50个东西	4000
バトル中に物を100个坏す	在战斗里破坏100个东西	8000

攻略要点

●黄金众

在晚上时出现的机率比较大，常出没地点是在洛外通往清水寺的桥上、骸街与洛外相接之处、洛外的河边、伏见的河边等，建议装备上“曲者兜”提高遇敌率。

●在战斗里破坏东西

仅限于格斗之型，因为平时用武器直接攻击周围的东西时是不会算作是破坏东西的，所以当敌人追过来的时候最好是在东西比较多的地方开战。

奖杯攻略

奖杯总数	56	白金	1	金杯	2	银杯	5	铜杯	48

白金难度	7/10
白金所需时间	150小时～200小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯沿袭了《如龙》系列”一贯的难度，其中难度比较大的是全Complete、全精进目录以及“究极斗技”模式全通关，前两者算得上是囊括了本作的所有要素在内，达成Complete的条件更是让人捶胸顿足，不过幸好大部分的铜杯难度都不大。需要注意的是，二周目开始后Complete列表的部分项目以及精算目录的所有项目都会重置，所以建议最好是在一周目内达成除“本篇、极めし者”之外的所有奖杯。小游戏相关的奖杯建议看上文的奖杯攻略。

龙が如く 维新！ 白金
取得条件：获得该奖杯之外的所有奖杯。

土佐に见参！ 铜杯
取得条件：游戏开始即可获得。

ストーリークリア・壹 铜杯
取得条件：第二章通关。

ストーリークリア・贰 铜杯
取得条件：第四章通关。

ストーリークリア・参 铜杯
取得条件：第六章通关。

ストーリークリア・四 铜杯
取得条件：第八章通关。

ストーリークリア・伍 铜杯
取得条件：第十章通关。

ストーリークリア・六 铜杯
取得条件：第十二章通关。

感谢-スタッフ一同- 银杯
取得条件：最终章通关。

本篇、极めし者 金杯
取得条件：以达人级难度通关游戏主线。
奖杯说明：建议在前一周目让龙马进行转生并将转生后的龙马练到99级之后再来挑战，只跑主线即可，路上的杂兵战之类的尽量无视，身上带够万能丹类以及热血丹类的回复道具。

究极、极めし者 银杯
取得条件：究极斗技全通关。
奖杯说明：通关后在主菜单会出现究极斗技的项目，在该项目下玩家需要在特定的条件下达成要求（例如在限定时间内打倒指定数目的敌人、只能使用火热必杀技而且不能重复使用同一必杀技打倒敌人、在限定时间内跑到指定地点等）。

梦、半ば 铜杯
取得条件：Complete列表完成50%。

梦、叶えし者 金杯
取得条件：Complete列表完成100%。

德をつんだ男 铜杯
取得条件：累计获得的德达到10000。

さらに德をつんだ男 铜杯
取得条件：累计获得的德达到50000。

本当に德をつんだ男 铜杯
取得条件：累计获得的德达到100000。

德の神 银杯
取得条件：累计获得的德达到300000。

奖杯说明：以上是德点数相关的奖杯，基本上只要将精算目录的项目全达成之后就可以拿全。如果还是不够的话就去商店进行大量的购物。

精进した男
取得条件：完成5个精进目录项目。

さらに精进した男
取得条件：完成20个精进目录项目。

本当に精进した男
取得条件：完成50个精进目录项目。

精进神
取得条件：完成精进目录的所有项目。
奖杯说明：项目详细攻略参照上文。

はじめてのお友达
取得条件：第一次和动物或人结下绊。

人类皆兄弟
取得条件：所有人和动物的绊全都达到最高。
奖杯说明：需要注意的是，“所有人”包括NPC的绊与店铺的绊。

巷で噂のお兄さん
取得条件：在某一个区域的评价达到MAX。

京の饭屋は俺に闻け
取得条件：吃过所有饮食店的所有食物。
奖杯说明：“百川”的“卓袱 昼膳”只有在白天才能吃，“**はなまるうどん**”的“**はなまる特制龙うどん**”在店员的绊达到最大之后才能够吃。“宇治茶屋”的追加菜单是之前的菜单吃够2～3次之后才能够追加。

サブストーリー10
取得条件：让10个支线以“完”的状态完成。

サブストーリー40
取得条件：让40个支线以“完”的状态完成。

サブストーリー制霸
取得条件：让所有支线以“完”的状态完成。
奖杯说明：全支线攻略请参照上文。无论支线成功还是失败最后的状态都是“完”。

学べるものは学んどけ
取得条件：在每个修炼馆都至少完成1项修行任务。

成长は数珠つなぎ
取得条件：使用10个魂珠来习得10个技能。

お前はまだまだ伸びる
取得条件：等级达到50级。

己の限界を超えて
取得条件：让龙马进行限界突破。
奖杯说明：当龙马习得所有的技能（都限界突破后）而且等级达到LV99时去古牧道场与古牧对话，与修行道场的三个老师（古牧、吟柳与**ウィリアム**）战斗，胜利后龙马的等级就会回到1级，所有型也会回到段位1的状态，而之前获得的技能以及角色数值都会全部保留。三个老师的战斗不限制型的使用，推荐带上足够的热血丹，使用短枪之型的绝技来采取远距离战。

斗技场は俺の庭
取得条件：在斗技场累计获得10场胜利。

我、天启を得たり
取得条件：习得所有天启。

弘法、笔にこだわる
取得条件：合成100次武器。

绝技职人
取得条件：在究极斗技模式之外的战斗中用绝技累计击败100人。

ダンジョン初心者
取得条件：完成3场战斗迷宫。

野盗の洞窟
取得条件：通关战斗迷宫“野盗の洞窟”。

义贼の废坑
取得条件：通关战斗迷宫“义贼の废坑”。

丰臣家残党
取得条件：通关战斗迷宫“丰臣家残党”。
奖杯说明：以上是与战斗迷宫相关的所有奖杯，建议在游戏本篇里多刷支线和绊事件，部分支线与绊事件做完后与当事人NPC对话就能够拿到稀有度最高的SR队士卡，对于前期刷迷宫很有好处。后期迷宫的攻略则是建议等到手上拿到好的武器之后再来攻略，例如做完全支线后拿到的刀等。

少年よ、队士を抱け
取得条件：获得了100名队士。
奖杯说明：如果不想通过花钱来招募队士的话，免费获得队士的方法有两种：一种是在街上遇到整个脸绑着头巾的队士并将其打败，头巾颜色分为金银铜三种，金色的稀有度最高，铜色的稀有度最低。另一种是通关战斗迷宫，每通关一个迷宫都会获得一个队士。

天狗狩り
取得条件：在通缉犯任务时教训了天狗。
奖杯说明：完成第一个任务即可。

农家见习い
取得条件：培养了10种蔬菜。

日替わり献立
取得条件：制作了7种料理。

ぼろ储け入门
取得条件：通过交易累计获得10两。上期这里写成了“完成10次交易”，实属勘误，在此向各位读者道歉。

驱け出し钓り人
取得条件：累计钓到了10条鱼。

穏やかな我が家
取得条件：在别宅室内看到了其中一个遥的“和みイベント”。

借金返济
取得条件：帮遥偿还完100两的债务。
奖杯说明：从别宅里出来时就会有飞脚来送信，读完信之后前往伏见的神社就能够见到地主，每次偿还20两，偿还5次之后即可。

俺色に染まれ
取得条件：在别宅的化妆台更改大宅的壁纸和别宅的壁纸。
奖杯说明：在进行行商的柜子旁边进行更换。

游びを知りつくした男
取得条件：玩过所有的小游戏，无论输赢。

俺は博打うち
取得条件：玩过所有的赌场游戏，无论输赢。

动いて气づくお金の尊さ
取得条件：在**うどん**屋的小游戏里累计赚10两。

歌える男
取得条件：玩过歌声酒场的所有乐曲。

踊れる男
取得条件：跳过日本舞踊的所有乐曲。

鸡に金と梦をのせて
取得条件：累计玩过5场斗鸡。

天に升る龙が如く
取得条件：首次通关**お**座敷游**び**的三个小游戏。

想要体验《神偷》的魅力，完成游戏自然是其中一部分，但不将其白金恐怕就无法感受其独特之处。不杀人，不引起警报，甚至不敲晕半个拦路的敌人。这款游戏用难度和富有挑战性的奖杯设置来展现了一位如幽灵般的神偷到底是该如何去潜入，去行窃，去潇洒地遁于无形。本次专辑的攻略中，我们将会为大家呈现最为全面的神偷攻略，让你能够一次过领略到其最为核心的魅力和乐趣。

文 稀饭　美编 心之永恒

神偷	Square Enix	动作
PS4	Thief	美版
	2014年2月25日	本地1人	59.99
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
○	蹲伏冲刺
×	落下（在边沿或攀爬时）/取消射击（蓄力时）
□	调查
△	专注
L1	闪避
R1	近战攻击/击晕
L2	奔跑/攀爬/高空跳跃
R2	射箭/使用道具
L3	潜伏状态/站立
R3	注目状态
十字键↑	打开道具环（长按）
十字键↓	开启/隐藏小地图
十字键←	道具快捷键1
十字键→	道具快捷键2
触控板	系统菜单
Option	游戏菜单

界面元素

1.隐藏状态　2.生命值　3.专注值　4.准星
5.小地图　6.当前道具与残余可使用数量　7.体力低下警告

潜行相关

潜行与隐藏状态

本作的潜行系统和大部分潜行游戏大同小异，主要的诀窍就是让角色蹲伏行动、保持慢速移动和尽量躲藏在黑暗中，不过因为敌人不存在视野范围，所以玩家需要很准确地把握自己所处的隐藏状态，也就是通过画面右下角的隐藏状态LOGO来确认自己是否足够隐蔽，其在游戏中被称为光芒宝石（Light Gem）。

●完全隐藏

在玩家处于完全隐藏状态时，光芒宝石会处于完全黑暗状态，除了一圈边框之外基本不可见，里面的暗影还会出现涌动的动画效果。这时候玩家的可被察觉范围是最低的，敌人就算靠近到只有两个人左右的身位都有可能完全察觉不到玩家的存在，在游戏当中，玩家要争取让自己一直处于这个状态，才能够安全地潜入。

●半隐藏

半隐藏状态在游戏中并不常见，玩家只有在位于光源和暗影交接的边际时才会处于这种状态，光芒宝石会处于外围黑暗，核心透出淡淡白光的状态。它与其说是一个特殊的隐藏状态，倒不如说是一种警告，因为此时玩家的可被察觉范围并没有变大太多，敌人只有在走至非常近的距离时才有可能察觉玩家，而只要玩家尽快回撤到黑暗区域，就会很容易地躲过敌人的追踪。

●现身

现身状态就是指玩家完全暴露在光源之中，这是游戏过程中玩家需要尽量避免的状态。在处于现身状态时，光芒宝石中央的光芒会变得非常耀眼，这时候玩家的可被察觉范围会变得非常大，敌人远远地就能够看到玩家的身影，如果离得太近，他们还会立刻目击到玩家。除了依靠暗影躲避光源，玩家也可以用消灭光源的方式来尽量避免自己处于现身状态。当玩家进入现身状态的一瞬间，画面会突然发亮，这就是进入现身状态的警告，在附近有敌人的时候，一旦发现自己处于这种状态，就需要赶快缩回暗影中。

如何创造黑暗

游戏中的场景基本上都是处于黑夜，所以环境中是不缺乏黑暗的，但是总有一些地方存在着过多的光源，从而影响到玩家的潜行安全系数，这时候就需要动手来消灭光源了。在说下去之前先提醒一下玩家们，游戏中有的光源是无法通过任何手段消除的，这一类光源玩家只能够躲开，又或是通过解决附近的敌人来令这个光源无害化，下面介绍的光源都是能够通过特定途径去消灭的。

●蜡烛

玩家最早接触到的光源，分为两种，一种是单支的细长蜡烛，一般出现在富裕人家当中，另一种是三个一组的粗蜡烛，穷苦人家中更多见一些。两者产生的光源都不大，处理起来也比较简单，靠近后按下□就可以将其熄灭。不过如果光源附近有守卫，他们可能会因为光源突然消失而前去将其重新点燃。但游戏机制中有

个漏洞，只要敌人离光源较远，光源本身突然消失并不会触发他们去重新点燃的动作，所以选择在何时熄灭光源也是很重要的。除了靠近调查，玩家也可以在远处用清水箭将蜡烛光源消灭，不过这就未免有点杀鸡用牛刀的感觉了，个人不建议使用。

●墙上火炬/火盆/壁炉

这一类光源仍然是依靠火焰来进行照明，不过因为火势比蜡烛要猛，能够照亮的范围自然相应地变大。因为同样的原因，玩家是无法通过靠近调查的方式来将其熄灭的，所以必须要通过清水箭来消除。和其他光源一样，如果玩家将其熄灭时附近存在着被光源浓罩的敌人，他们都会重新将其点燃。另外，使用臭气箭同样可以达到熄灭光源的效果，不过因为动静比用清水箭大不少，除非确保不会引来敌人注意，不然不建议使用。

●电灯

虽然游戏的故事背景发生在一个中世纪式的城市里，但部分地方的确使用上了非常时髦的电灯，这种灯本身有着坚固的外壳，是无法用外力击破的。不过它们也有自己的弱点，就是往往会有一个开关进行控制，只要玩家找到了这个开关，也就找到了这个光源的罩门，只要靠近开关点击□键就可以将其关闭。不过和其他光源的规则一样，关闭电灯会令守卫进入疑心状态，他们会前去开关处重新开启电灯，当然这也是一种不错的调动守卫方法。更妙的是，玩家可以通过用钝头箭射击开关的方式来关闭电灯，这种情况下虽然会发出更大的声音，却可以让玩家在不靠近开关的情况下关闭光源，来让自己更轻松地转移守卫，并通过原本被光源覆盖的区域。

●手持火炬/提灯

这是特定类型敌人会持有的光源，因为光源本身被敌人拿着，所以他们走到哪光源就会跟到哪，算得上是游戏中最难对付的光源之一。不过虽然是难对付，但也不到没有办法解决的地步。处理这两种光源最直接的方法就是打倒手持光源的守卫本身，光源就会随之消失，但因为这种方式有可能会和玩家自己的奖杯获取条件产生冲突，所以走幽灵潜入风格的玩家就只能远远地躲开这一类敌人了。

窥视（Peek）

这一系统是玩家在游戏中最常用的观察手段，只要靠近墙壁转角，游戏中就会出现窥视的按键提示，按下后加列特会靠近转角躲藏，探头窥视，此时加列特的状态不会受转角外光源影响，可以安全地观察敌人动向。不过敌人能否观察到加列特仍然取决于加列特当时所处的状态，如果是处于现身状态，则就算加列特藏在墙角窥视也会引起敌人的注意，这一点要小心。窥视状态中玩家的左摇杆负责操纵视角，左右移动并不会让玩家脱离窥视状态，只有后退才可以从该状态中离开。在加列特的左方或右方有着转角或掩体时，游戏中也会给出对应的提示，按下调查键就可以快速更换掩体，效果如同玩家快速冲过光源进入另一个阴影，只要不是被敌人在近距离目击，就不会被察觉，或导致敌人进入疑心状态。

蹲伏冲刺（Swooping）

这是游戏中最为重要的移动手段，玩家无论是在站立状态下还是潜行状态下都能够发动。在没有配合任何摇杆推向的情况下，按下○键角色是不会有任何动作的，但在配合摇杆推动的情况下加列特就会向对应的方向进行蹲伏冲刺，此时他会在短时间内快速移动一段距离，期间身体被视为蹲伏状态，所以当玩家用其冲过在两个暗影之间的光源时，并不会像寻常走过那样引起敌人的注意，又或是只是令敌人进入好奇状态。

虽然蹲伏冲刺非常有用，但是它无法被滥用，首先，它的冲刺距离是有限的，一次蹲伏冲刺只能冲刺一小段距离，足够越过一道狭窄的光源，但不可能让玩家快速到达大约五个身位之外的地方。另外，使用蹲伏冲刺是消耗体力的，虽然消耗程度不高，但是绝对不足以支持玩家无限地使用。最后，蹲伏冲刺并非是一个完全无声的移动方式，如果玩家离敌人太近，在他们身边蹲伏冲刺会立刻引起他们的注意。

当然，虽然有这些缺点，蹲伏冲刺仍然是游戏中最重要的快速移动手段，它比奔跑要安静得多，而且在冲刺途中只要玩家更改摇杆的推动方向，立刻就可以中止冲刺，所以使用起来非常安全，完全掌握其用法之后，玩家的潜行过程就会变得更加轻松——尤其是对纯粹靠走位来潜入的幽灵风格玩家来说。

敌人状态

根据敌人受到的影响不同，他们会进入不同的状态，其行为方式也会发生变化。具体的状态分为下面四种。

●普通状态（Common）

敌人没有察觉到任何不同寻常之处，所以其行动方式也会在其默认的模式中循环，除非敌人本身有固定的脚本或者行为触发条件，否则不会发生变化。

●察觉状态（Unaware）

敌人头上开始出现一个眼睛图案，一开始比较模糊，但会随着时间推移变得越来越清晰。导致敌人进入这种状态一般是加列特离敌人太近，在极远状态下被敌人目击也会令其进入这一状态。注意这个状态下敌人的行动方式其实不会有任何改变，所以这其实是一个警告，要玩家重新进入隐藏状态，又或是想方法远离敌人。如果敌人本身就在移动状态之下，玩家甚至只要保持不动都有可能令对方重新回到普通状态。而如果图案变得完全清晰，就会令敌人进入好奇状态。

●好奇状态（Curious）

除了眼睛图案，敌人头上还会出现白点，敌人的好奇程度越高，白点就越多，最高可以达到三个。导致敌人进入这种状态一般是玩家产生了轻微的噪音，又或是在较远的距离外产生了大响动，甚至是远远地被目击到。敌人这时行动模式会改变，他们会前往发出声响的地方或认为看到加列特的所在进行调查，不过其行动方式是非常直接的，往往是走到该地方，略为张望便退回原处。因为让敌人进入这种状态不会影响玩家的游戏风格评价，却又能够有效地调动守卫，所以其实在游戏中是非常有效的攻关方式。但要注意，一旦让敌人的好奇程度过高，他们就会进入疑心状态。

●疑心状态（Suspicious）

使得敌人进入疑心状态的条件比较多，最常见的就是被不致命的弓箭击中或在近距离听到玩家产生的噪音。此时敌人脑袋上会出现黄色的眼睛图案，并且开始警觉地四周观察。看到玩家身影或听到声音的敌人还会前往目击身影或听到声音的地方查看。这种状态持续时间比好奇状态要长，敌人的行动模式也变得更不好预测，但只要玩家一段时间内没用作出被敌人察觉的行为，他们还是会回到普通状态。让敌人进入疑心状态是会被统计入数据中的，但是不会对玩家的风格评价产生影响。注意这个状态下的敌人会搜寻任何可以供加列特藏身的地方，所以最好避免通过柜子等藏身处来避过这种状态的敌人。

●警戒状态（Caution）

连续用非致命方式攻击敌人或在其进入疑心状态后再次产生声响，就会令敌人进入警戒状态。这个状态和疑心状态非常相似，敌人还是会通过搜索和频繁的走动来试图逮住玩家，不过头上的眼睛图案会变成橙红色。处理这种情况最好的方法自然还是远远躲开，花上比疑心状态更长的时间，敌人总是会回到正常状态的。和疑心状态一样，警戒状态也不会影响玩家的风格评价，但因为敌人行动方式实在难以预料，最好是尽量避免让他们进入这一状态。

●惊恐状态（Alarmed）

当敌人找到了加列特存在的证据时，他们就会进入这一状态。最常令他们进入这一状态的情况就是发现被击晕的同伴或是尸体。这是敌人在没有发现加列特所在位置的情况下能够进入的最高等级状态，敌人的行动方式会变得非常飘忽不定，他们会尽一切方法来寻找出玩家所在之处。不过就算是敌人进入了这种状态，也不会完全破坏玩家获得“幽灵”风格评价的机会。这种状态下敌人的眼睛图案会是浅红色，并且出现四个尖角。

●戒备状态（Alerted）

当玩家在极近距离被敌人察觉到，或是作出非常高调的行为——例如在敌人身旁狂奔，就会令敌人进入戒备状态。此时他们头上的眼睛图案是红色，无论玩家躲在哪里他们都会一路追踪而去。想要脱离这种状态，玩家要不就是直接击倒敌人，要不就是通过狂奔和攀爬来脱离敌人的视线范围，才能够令敌人最终变回普通状态。这种状态下敌人的眼睛图案会是深红色，尖角会转移到四个斜角方位，就像是一个锁定目标的虚拟靶心一样。

地面影响

除了要注意自己的身影不被敌人看到，加列特还要注意不要让自己发出的声音被敌人听到。保持在潜行状态并注意不做出任何发出声音的举动可以很大程度上避免这种情况，但有时候玩家可能会发现自己哪怕做到了这一点，还是引起了敌人的注意，那就是地面带来的影响。

一般来说，在游戏中的正常地面上移动时，只要玩家让加列特保持在潜行状态就不会发出声响，但有几种情况会导致玩家仍然发出引起敌人注意的声响，下文将一一进行说明。

●碎玻璃

在后期关卡中很常见的特殊地面，就是破碎的玻璃容器在地面上留下的残骸，它们不够尖锐，并不会对穿着厚实鞋子的加列特造成伤害，但是如果玩家以平常潜行时的最高速度走上去，就会引发小范围的声响，让敌人进入到好奇甚至是疑心状态中。要避免这种状况，玩家需要轻推左摇杆，让角色以缓慢的步速走过碎玻璃，此时虽然玩家踩上去后仍然会发出轻微的声响，却不会引起敌人的注意。

●易碎物品

任何在场景中出现的玻璃瓶还有花瓶之类的容器都算是易碎物品，不过这些物品中也有分类，它们有的是可以拾取的投掷物，有的则是不能够拾取的环境元素。如果玩家靠近他们时的动作太大，又或者正好从它们所在之处经过，就有可能让它们被碰倒并碎裂，从而导致敌人注意到玩家的存在。当然，玩家也可以反其道而行之，故意远距离击碎它们来转移敌人的注意力。

●水体

在游戏初期就有出现的特殊地形，不过并不常见，其作用和碎玻璃非常类似，玩家在水体中快速移动时，哪怕是处于潜行状态也会引起敌人的注意，所以必须用缓慢的速度谨慎地通过。

●动物

游戏中的动物共有两种，分别是鸟和狗，不过两者都是被关在笼子里，所以玩家倒不用担心它们靠近自己，不过只要玩家在鸟笼附近时进行快速移动，就有可能会引起鸟的鸣叫，效果颇长，而且会让附近的敌人进入到疑心状态当中，所以在有鸟位于身旁时记得不要做出什么大动作。而狗因为嗅觉灵敏，只要玩家靠近就会发出警告式的低吼，效果等同于鸟的鸣叫，所以千万不要靠近有狗笼的地方。

击倒与击杀

因为加列特毕竟不是一位专业杀手，所以游戏中提供给玩家的击杀手段并不多，主要分为两种：直接击杀和环境击杀。个人建议除非玩家是迫不得已，不然尽量不要使用这一类手段，一来是容易引起注意，二来也有点破坏游戏乐趣。相比起来，击倒是更值得推荐的解决敌人方式，其效果和击杀类似，而且往往需要近身发动，但是却安静隐蔽，只要及时转移昏迷的敌人到无人察觉的地方，就可以保证潜行过程顺利。当然，这两种行为都会影响到玩家的风格评价和奖杯获得，所以使用起来需谨慎。下文首先介绍击杀手段，然后是击倒手段。注意这一部分提到的击倒手段都是以敌人没有发现玩家为前提，战斗中的击倒请观看战斗部分的解析。

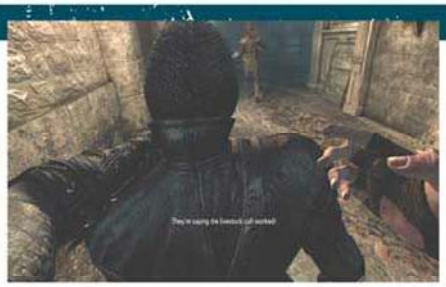
●直接击杀

顾名思义，就是直接利用加列特手上的道具来击杀敌人，选择不是很多，最有效的只有尖头箭、锯齿箭和爆炸箭，火焰箭对于人类敌人不是特别有效，但却可以严重伤害惧光的食尸鬼。

●环境击杀

在游戏当中，玩家会在场景里发现一些可以通过外部手段而转化为致命击杀手段的环境元素，最典型的就是泄漏的油桶和在喷出瓦斯的喷嘴，对着他们来上一支火焰箭就可以将它们转化为致命的杀戮陷阱。一些悬吊的货柜和吊灯其吊绳上会有一个蓝色的卡扣，使用钝头箭射击就会让绳索松脱，位于这些元素下方的敌人就会被瞬间砸死。

●背后击倒



可以说是潜行游戏里最常见的招数了，发动条件是悄悄跟随在敌人身后，在足够靠近后按下R1键即可将敌人打晕。在敌人倒下途中按住□键，加列特就会在敌人倒下后抬起敌人的身体，这时候玩家就可以带着其移动，并将其安置到不被人察觉的地方。需要放下敌人时，单击□键即可，不过因为加列特会把敌人往前丢出一小段距离，最好是面对墙角之类的地方放下。如果需要重新移动敌人，对其长按□键即可重新将其抬起。

●高空击倒

除了发动的位置不太一样，高空击倒的效果和背后击倒非常类似，不过因为产生的声音会更大一些，最好是避免附近有其他敌人的情况下发动。高空击倒的发动条件就是玩家位于一个有安全高度的制高点，而在正下方有敌人经过，此时玩家单击R1键就会触发高空击倒动作。高空击倒对敌人的朝向没有要求，但高低差必须要超过一人高度，但也不能太高，不然同样无法发动高空击倒。将敌人击倒后的处理方法和背后击倒是一致的。

闪避与战斗

因为这是一款潜行游戏，玩家几乎是用不着与敌人面对面战斗的，所以可能很少会有机会使用闪避功能，不过假设玩家并不是纯粹的潜行派，而是走混合路线或干脆是杀干杀净的暴力流，那闪避还是很能派上用场的。当玩家单击L1键时，加列特会作出一个矮身的闪避动作，可以在不移动自己身体的情况下躲开敌人的剑刃挥击，而如果玩家在按下L1键时推动左摇杆，加列特就会向推动的方向快速跳跃，在躲避敌人攻击的同时移动。

因为要击倒敌人仅仅靠闪避是不够的，所以玩家还需要通过连击R1键来控制加列特用他的小棒槌“黑杰克”来击打敌人。敌人被击中时头部上方会出现红色的血槽，将血槽打空就可以击倒对方。如果玩家有对专注模式进行升级，则能够在战斗中开启，并选择对敌人的要害部位进行攻击，瞬间击倒对方。敌人头部被连续击中时还会进入眩晕状态，这时候玩家只要长按R1键就能够发动终结技，瞬间将敌人击倒。

总体而言，加列特的近战能力并不差，如果将小棒槌进行升级，还能够提高伤害，但因为这种玩法实在有违游戏本身的风格，个人非常不建议玩家们用这种方式来体验本作。

敌人类型

严格来说，本作中的敌人只有两种类型，第一类是守卫（Guard），也就是装备了武器的士兵，他们拥有正常人的视野范围和听觉，玩家只要保持在隐蔽状态并尽量不从他们正面经过，就能够很轻易地躲过他们的巡逻。根据装备的配置不同，守卫被分为不同的职业，他们各自有着不同的特点。第二类是食尸鬼（Freak），一种非常吓人的怪物，平常不会睁开眼睛，仅仅是依靠极为敏锐的听觉来察觉周围的动静，玩家就算用潜行状态下的正常速度移动也会引来注意，必须使用缓慢的速度潜行过它们身边。下文将祥细介绍他们的特点。

●持剑守卫（皮甲）

最基本的守卫职业，身上护甲薄弱，头上往往只是戴着一个露脸的铁盔，所以用尖头箭可以很轻易地击杀他们。在近战中，持剑守卫的表现也非常一般，用近战攻击连续击中他们两三下就可以让他们进入眩晕状态，留待玩家用终极技将他们击晕。当然，他们手中的剑还是很有威力的，在战斗中要注意躲避。

●持剑守卫（链甲）

虽然护甲只是提升了一个档次，但这种守卫的近战能力比穿皮甲的战友要强太多，往往能够格挡加列特的攻击，并且立刻给予还击。他们的挥剑动作更快，威力相当不俗，建议最好用偷袭和弓箭偷偷解决他们，不要发生正面冲突。

●持弩守卫（板甲）

在远距离战斗中最危险的敌人，厚重的板甲和铁帽头盔保证了他们能够对抗弓箭的射击，而且他们手中的十字弩射击速度极高，在远距离难以躲避。不过他们在近战中的表现一般，只要多用近战攻击命中他们的脑袋，很快就可以让他们进入眩晕状态，留待玩家去终结。

●持弩守卫（皮甲）

在游戏较为后期出现的守卫类型，防护能力明显低于穿板甲的版本，头上戴着的也只是一顶皮帽，玩家可以直接远程用弓箭爆头来重创甚至是秒杀他们。

●持火把/提灯守卫

这一类守卫的护甲类型既有皮甲也有链甲，不过武器肯定只是剑。他们最具威胁的地方就是手中的火把或提灯，能够在其身边产生一个圆形的光源范围，破坏所过之处的阴影，如果玩家藏身在其中就有可能会暴露行踪。不过因为无论是靠近他们背后偷袭还是远程解决都有被其他敌人发现的风险，建议将他们留到最后对付，又或是摸清巡逻路线后躲开。

●食尸鬼

前文说过，食尸鬼的听觉非常灵敏，玩家必须要采用缓步移动的方式从它们身边经过，但它们对光源极为敏感，一旦被火光或灯光刺激就会进入疑心状态，此时食尸鬼会张开眼睛，双眼拥有和加列特类似的专注模式视野，能够在黑暗中视物，对于加列特来说是极大的威胁，所以请尽量不要引起它们的注意，不然玩家绝对会吃不了兜着走。最后提醒一下，食尸鬼对于尖头箭等杀伤性箭支有着高于守卫的伤害抵抗能力，只有火焰箭和爆炸箭这种带有燃烧伤害的箭支能够对它们造成巨大伤害。

道具相关

道具环使用

长按十字键↑，玩家就可以打开道具环，这个界面中整合了玩家在游戏中能够使用的所有道具项目，玩家只需要通过转动右摇杆来将光标移动到对应的道具上，加列特就会自动装备该道具，同时在道具界面中玩家还可以使用食物（Food）和罂粟（Poppy）来恢复生命值和专注值。

游戏中把十字键←和十字键→安排成了道具快捷键，想要选定快捷键对应某个道具，就要长按其中一个快捷键，直到道具环出现，此时玩家用右摇杆光标选择好道具后松开快捷键，就可以把该道具选为快捷键对应道具。

当玩家处于道具环装填中时，时间并非是停止的，只是变成慢速流逝，所以玩家最好不要在紧急情况和需要快速应变时打开道具环更换道具，而是通过快捷键实现，又或是躲在安全的地方再更换道具。

道具详解

在游戏中共有十种道具，其中绝大部分是弓箭，需要通过加列特的复合弓来发射并产生作用，其他道具也基本是通过R2键来使用。每一个道具在道具环中的对应位置如下图，具体的作用将在下文中解析。

●火焰箭（Fire Arrows）

能够在击中的地点产生火焰的箭支，但火焰的范围非常小，也不能够让敌人燃烧，最大的用途是点燃蜡烛等光源，或是射击在瓦斯喷口上来将其变为喷火口。

●尖头箭（Broadhead Arrows）

头部锋锐的箭支，适合用于杀敌，瞄准敌人的头部或喉部射击可以秒杀对方。

●锯齿箭（Sawtooth Arrows）

威力极大的箭支，能够穿透盔甲和头盔对敌人造成伤害，适合用于击杀穿戴重甲的敌人。

●钝头箭（Blunt Arrows）

头部加装了重物的箭支，缺乏杀伤力，但是能够让玩家远程触发各种开关，或是在特定地方制造声响来引开敌人的注意力。直接对准守卫的头部射击可以让对方陷入眩晕。

●绳索箭（Rope Arrows）

后部带有长长绳索的箭支，射向特定的攀爬点，就可以创造出一条供加列特爬向高处的绳索。

●闪光弹（Flash Bomb）

这个道具没有投掷距离，玩家单击R2键加列特就会立刻对脚下投掷闪光弹，附近的敌人会陷入眩晕状态，玩家可以趁机逃走，又或是绕到他们背后将其击晕。玩家也可以通过长按R2键来将闪光弹握持在手中，直到合适的时机再松开来发动闪光弹。

●投掷物（Throwable）

不是通过购买，而是通过拾取来获得的物品。大量存在于游戏场景中，一般都是玻璃制品，单击R2键角色会向前方快速扔出投掷物，物品落地的同时会发出声音，吸引敌人的注意。长按R2键，加列特会举起投掷物但并不丢出，玩家就可以看到物品的落点曲线，预判合适的投掷位置。

●臭气箭（Choke Arrows）

内含瓦斯的箭支，射击到敌人身上可以让对方陷入不断咳嗽呕吐的眩晕状态，此时玩家可以偷偷溜过敌人身边，也可以趁机将其敲晕。将箭支射击到火把上可以让瓦斯爆发性地扩张，覆盖一定的范围并熄灭火炬，而如果射击到被关在笼子中的鸟和狗身上，就能够让其立刻昏迷。

●清水箭（Water Arrows）

箭头带有清水的箭支，射击到火炬或其他燃烧点裸露的光源上可以将其熄灭，不过如果熄灭时敌人在附近，有可能会引起对方疑心，并促使对方重新点燃光源。

●爆炸箭（Blast Arrows）

范围杀伤力应该是游戏中最高的箭支，射击后会在落点产生大范围爆炸，在效果范围内的敌人会被秒杀，但产生的声响会吸引大范围内敌人的注意。爆炸同时也会粉碎任何可破坏的物品，并引燃范围内的任何可燃环境元素。

工具

随着游戏的流程的进行，玩家可以在商店中购买越来越多的东西，其中就包括了至关重要的工具。游戏中共有三个工具，能够对玩家的攻关和收集提供不小的帮助，只要在商店中解锁就记得要第一时间购买。

●拧螺器（Wrench）

在完成第一章后解锁的工具，用于拧松物体上的螺丝帽，具体的用途有两个，第一个是拧松通风管道闸口上的螺丝，让加列特能够进入其中，利用通风管道到达隐秘的地点。第二个是拧松城市中标志性建筑物外的牌匾，用于收集。

●剃刀（Razor）

在第二章后解锁的工具，虽然非常锋利，不过是纯粹收集用的工具，并非武器。在购买了剃刀后，当玩家遇到能够收集的画作，它们就会在专注模式中被高亮标记，调查后加列特就会用剃刀把画作完整地割下来，纳入自己的收藏品当中。

●剪绳器（Wire Cutter）

同样是在第二章后解锁的工具，和剃刀不一样，是纯粹用来解除装置的，尤其是各种陷阱。玩家在开启专注模式观察后，往往会看到陷阱有一条线路延伸到一个齿轮箱中，靠着这个箱子陷阱可以被持续地驱动，只要玩家打开齿轮箱剪断维系陷阱运行的绳子，就可以解除陷阱。

商店

在《神偷》中商店分为两种，一类只提供消耗品货物，例如不同类型的弓箭，还有闪光弹和食物等等，而另一类除了消耗品外，还会出售物品升级和一些特殊物品，能够加强加列特的各方面表现或产生特殊的增益。

消耗品有存货的概念，商人手上的商品数量不是无限的，对于走潜行路线风格的玩家来说，这个问题不是很大，甚至可以说是几乎没有影响，不过走暴力路线的玩家就需要规划一下自己在一次行动里对箭支和其他物品的消耗了。

特殊货物方面，升级内容应该最优先购买各种可以让玩家获得额外应对环境元素手段的物品，例如拧螺器（Wrench）和剪绳器（Wirecutter），加强加列特战斗力或潜行表现的升级则要择优而买，一来是这些升级普遍价格较高，想要全部买下并不容易，二来是不同升级对应不同的游戏风格，买了用不上那就有点太亏了。

最后要一提的是，本作有个很好玩的特点，就是能够通过购买凭证类的物品来获得对某一类商品的永久折扣。不过问题是这一类凭证都很贵，例如巴索的优惠券（Basso's Bond）能够让绝大部分消耗品售价降低25%，但本身售价高达750个金币，在低难度下，一个消耗品的价格往往也就几个到十几个金币，玩家需要购买极大量的消耗品才能够靠折扣省下的钱补上这个成本，所以值不值就要看玩家自己怎么想了。

装备升级

随着玩家不断地推进游戏流程，商店里也会陆续出售对玩家的武器和装备的升级，甚至还有出售一些有趣的小饰品，来增强加列特在游戏中的表现，下表将列出每一个升级的作用，方便各位玩家选择购买。

升级名称	升级效果
Blackjack Damage	提高加列特的近战攻击伤害，共有三级。
Bow Balancing	缩短弓箭瞄准时所需的准心锁定时间，共有两级。
Bow Shot Strength	加强弓箭的射击威力，共有三级。
Leather Hardening	降低加列特受到的所有类型伤害，共有两级。
Lockpick Quality	提高撬锁工具的敏感度，让开锁变得更简单，共有两级。
Quiver Capacity	提高加列特能够携带的所有类型箭支数量，共有两级。
Leather Oil	让加列特在特殊地形上移动时产生的噪音更小，共有一级。
Leather Padding	让加列特能够从更高处落到地面而不受伤。
Basso's Bond	绝大部分消耗品的售价降低25%。
Crosswind Medallion	让敌人对加列特的远程攻击有更高几率打偏。
Embersage Oil	降低火焰和陷阱对加列特造成的伤害。
Grinning Salt	食物能够为加列特恢复更多生命值。

升级名称	升级效果
Moss Quiver	尖头箭与锯齿箭在击中目标时不会再产生任何声响。
Troy's Satchel	加列特能够额外携带两个食物和两个罂粟。
Luck Coin	提高加列特专注值上限。
Doctor's Orders	罂粟的售价降低25%。
Warm Vest	提高加列特生命值上限。
Blackwing Feathers	提高尖头箭和锯齿箭的伤害。
Ovengut Tonic Water	提高加列特生命值与专注值的上限。
Spectral Aspect	大幅降低加列特被敌人目击的几率。
Wordslayer	极大幅度提高加列特生命值与专注值的上限。

专注模式详解

在序章之后解锁的新能力，类似于目前业界流行的特殊视觉，开启后画面会变成反色，许多有用的环境互动元素和物品会被高亮标记，方便玩家辨认。不过在《神偷》当中，专注模式被改造得非常核心向，玩家们如果还是按照其他游戏的思路使用就会陷于困境之中，下面将详细解析专注模式的特点。

专注值

在游戏界面左下方的蓝色半月槽就是加列特的专注值，每当玩家开启专注模式，就会徐徐地消耗专注值。视玩家选择的难度不同，对专注值的消耗程度也不一样，但哪怕是在简单难度下，满槽的专注值也无法让专注模式保持太久。更苛刻的是，专注值是不能够自动恢复的，玩家用一点就少一点，只能通过消耗品罂粟来恢复。幸好罂粟是可以购买的，不过随着难度提升，其价钱也会随之上涨。一个比较实在的用法就是瞬间启动，玩家可以在开启专注模式的一瞬间后立刻关闭，物体上的亮蓝色高光标记不会立刻消失，而是慢慢退散，通过这种方式玩家可以最为节省地使用专注值。

升级与多用途

在一开始，专注模式的确像是一般游戏中的特殊视觉，只是用于观察环境要素，但是随着专注模式的升级系统开启，这个状态会被赋予更多的能力，例如升级了战斗项目（Combat）后，玩家只要开启专注模式就会进入 QTE 状态，对敌人的特定部位按下近战攻击键就可以击倒或击晕对方。而当升级了潜行项目（Stealth）后，玩家只要开启专注模式，就可以潜行得更安静，甚至在光亮处保持在完全隐藏状态一小段时间。这使得玩家需要在更多的场合依赖专注模式。在游戏中，玩家升级专注模式必须消耗专注点（Focus Point），这种资源除了在游戏场景中通过调查发光的符文获得，就只能通过给乞丐女王捐献而获取，而且每捐献一次，金额就会自动上涨 150G，在金额上升到 600 金币后，上涨幅度变为 200G。不过幸好玩家需要升级的项目并不那么多，只有八项，而且每项只有两级，其中直觉项目（Intuition）第一级还是免费赠送的，加上玩家其实并不会用得上所有升级项目，所以倒也算是够用。

专注升级项目

●直觉（Intuition）

第一级：在专注模式中用高亮标记环境元素，在进入第一章时固定获得。

第二级：能够得知场景中收集品的位置，专注模式中会用蓝色手印指引玩家前往收集地点。

●敏捷（Dexterity）

第一级：在专注模式中可以瞬间偷走目标身上复数的钱包。

第二级：在专注模式中开锁能够透视锁内部压杆，降低开锁难度。

●神射手（Maskman）

第一级：当玩家瞄准时视距缩放程度大幅提升，不需要开启专注模式即可发动。

第二级：在专注模式中射击精准度大幅提升。

●感应（Sense）

第一级：在专注模式中可以看到小范围内敌人步声的来源。

第二级：在专注模式中可以看到大范围内敌人步声的来源。

●战斗（Combat）

第一级：在专注模式中，对准敌人喉部发动近战攻击可以触发特定动作，让对方瞬间进入眩晕状态。

第二级：在专注模式中，对准敌人头部发动近战攻击可以触发特定动作，让对方瞬间被击倒。

●速度（Speed）

第一级：在专注模式中，当玩家进行射击瞄准、战斗和开锁时，时间流逝略为减慢。

第二级：在专注模式中，当玩家进行射击瞄准、战斗和开锁时，时间流逝大幅减慢。

●利用率（Efficiency）

第一级：略为降低专注模式开启时对专注值的消耗。

第二级：大幅降低专注模式开启时对专注值的消耗。

●潜行（Stealth）

第一级：在专注模式中，降低玩家产生噪音的影响范围，包括在特殊地形上移动所产生的声音。

第二级：在专注模式中，当玩家进入光源影响范围时能够短暂保持在隐蔽状态当中。

任务相关

本作中的主线任务就是分为八章的游戏关卡，其中相关的细节都已经写在了流程攻略部分，这里就先不赘述了，下文将解析一下本作的任务系统设置和一些与任务本身相关的内容。

支线任务

支线任务在本作中分为两种，分别是巴索委托和客户委托，前者来自于巴索，其中许多目标都非常简单，就是要玩家前去偷某个东西或是解除陷阱等等，最简单的甚至只是去见某个人一面，最大的用途是帮玩家筹集资金。不过游戏中的许多场景原本都是不开放的，只有在玩家接下巴索委托的支线任务后才会开启，而这些场景中有不少藏着收集品，所以想要达成全收集的玩家最好接下所有巴索提供的任务，并仔细搜索每一个任务地点，避免缺漏。

后者则要复杂一点，有着对应的专属任务地图，规模比主线任务要小，不过关卡中也会存在着收集要素，所以想要白金的玩家在完成这一类任务时也不要太掉以轻心。两位给予任务的客人位置都不难找，第一个客户埃克特（Ector）可以玩家在完成第一章后前去接触，只要接下巴索处给出的最后一个委托即可，因为这个委托的内容就是前去见埃克特，地图上会有标记指路。第二个客户则要更简单一些，在开始第五章时玩家会需要前往“海妖栖所”（Siren's Rest）酒馆与巴索会面，在酒馆的二楼玩家可以找到第二位客户维托（Vittori）。客户委托的相关攻略会在后文给出，想要清任务的玩家可以前去查阅。

可选达成目标

当玩家在进行任务时，打开游戏菜单，在“玩家游戏进度”（Player Progression）这一项中的“统计”（Statistics）栏目里可以看到任务对应的可选达成目标。主线任务的可选达成目标都是四个，前三个目标各对应一种玩家的游戏风格，达成这个目标基本上就可以获得该关卡的对应风格评价，当然，前提是玩家不能够做一些会让评价偏向另一种风格的行为。第四个目标是固定的，就是找齐关卡中的所有财物（Loot）。因为三种风格并不相容，所以玩家在一个主线关卡里最多只能够达成一个风格目标和一个全财物收集目标，也就是说所有 8 个故事主线任务能够提供最多 16 个达成目标，而本作有一个奖杯“Legend in Leather”需要玩家达成 25 个可选达成目标，那么剩下的目标在哪里？

答案就是在客户委托（Client Jobs）里，游戏中共有 6 个客户委托，分别来自于两位不同的客户，每人三个，等于是支线任务，除了埃克特的最终任务只有一个可选达成目标，其他任务都有足足四个可选达成目标，而且不同于主线，客户委托中的目标有部分是互不冲突的，意味着可以在一个任务中获得超过两个可达成目标，所以要达成总共累计 25 个目标还是很简单的。

评价系统

游戏会对玩家在完成每一关时的表现作出评价，根据玩家的行为和攻关方式来作出评价，这个界面分为数个部分，下面将一一讲解。

●界面解析

1.玩家攻关方式总体风格　2.攻关风格比例饼图与风格名称
3.关卡特定挑战　4.关卡财物获取比例　5.详细数据

●三种风格

游戏中对玩家的攻关方式进行了区分，划定为三种风格，哪一种所占的比例最高，则会被视为攻克该关卡的总体风格，三种风格的差异如下。

1. 幽灵风格（Ghost）：完全不使用任何暴力行为的风格，大量使用暗道和黑暗区域隐藏身影，绕过所有守卫，不惊动任何人，甚至尽量不使用环境元素来达成目标的硬潜行风格，是三种风格里难度最高的，经常要冒着被敌人发现的风险，往往会因为种种原因而拿不到想要的财物，所以收获也相当低，不过这是最能体现玩家潜行技术的风格。

2. 随机应变风格（Opportunist）：在非暴力和暴力手段之间择优而行的风格，善用环境元素来帮助自己潜行，但在遇到难关的时候也会出手使用暴力手段来达成目的，最常见的是击晕敌人并将其藏起来，又或是使用损坏环境物品的方式来转移守卫注意力等等。这是一般潜行玩家最常用的风格。

3. 掠夺者风格（Predator）：完全走暴力路线的风格，一般不使用暗道，而是利用阴影作为掩护，用射击等暴力手段直接杀死敌人来开路，也不避免正面搏斗，甚至还会利用致命的环境元素来击杀敌人。这种风格的好处是简单粗暴快捷，只要道具补给充足，可以省去很多麻烦，而且在搜刮财物方面也是最便利的。

●关卡特定挑战和关卡财物获取比例

每一关都会有的挑战内容，一般是需要玩家数次完成某一个行为。挑战的条件限定在本关内，挑战条件前的风格图案代表了条件本身的行为对应的风格，主线任务中每一个关卡都有对应三种不同风格的挑战，完成其中一个就是达成了一个可选达成目标。

关卡财物获取比例则是指在关卡当中的所有财物里，玩家获得了多少，和关卡特定挑战一样，因为有部分财物的获得可能需要特定风格的手段才

能够达成，觉得风格不兼容的玩家也不是必须要 100% 拿走所有财物，一般来说，游戏中获得的钱是绝对够玩家用的，惟一的差异就只是影响到攻关手段的多少而已，不过拿走所有财物就可以达成一个可选达成目标。

●详细数据

详细数据包含了好几个评判玩家游戏风格的统计内容，通过观察这些项目，玩家就可以知道自己的关卡中的行为整体趋向，下面将一一翻译每一个项目名称并作出解析。

1. 耗时（Time Played）：完成这一关卡所耗费的时间，一般来说幽灵风格耗时最久，随机应变要快一些，掠夺者最快。

2. 发现收集品（Collectbles Found）：左方显示的是玩家找到的收集品数量，右方是总数量。

3. 盗窃金额（Total Stolen in Gold）：玩家盗窃财物后获得的总金额。

4. 发现财物（Loot Found）：左方显示的是玩家找到的财物数量，右方是总数量。

5. 偷窃钱包次数（Pockets Picked）：限定是玩家盗窃守卫和市民钱包，而且将其击倒后再偷是不算的。

6. 开锁次数（Locks Picked）：任何类型的锁都算，但必须要是玩挑锁小游戏的，暗门和暗道还有密码锁不算。

7. 击倒次数（Knockouts Performed）：任何类型的击倒都算，部分关卡中连利用环境来击倒敌人和市民也算。

8. 引起疑心次数（Suspicions Raised）：任何能够让守卫和市民头顶上出现黄色眼睛图案的行为都算。

9. 被目击次数（Times Detected）：指的是守卫头顶上出现红色眼睛图案时的状态。

10. 消除威胁次数（Threats killed）：正如字面意思，就是要用致命手段杀死敌人，最常见的手段就是用弓箭爆头。

收集品

游戏中指的收集品（Collectible）是一些贵重、稀有的财物，玩家拾取他们的时候不会获得金钱，但加列特会把他们带回自己的藏身处，将它们放进自己的展示柜中，所以它们也被称为独特财物（Unique Loot）。游戏中共有 82 个收集品，分布于游戏中的大地图和每一个任务关卡当中，包括了主线任务和支线任务，在“玩家游戏进度”（Player Progression）这一项中的“统计”（Statistics）栏目里玩家可以看到每一章对应的收集品数量，在“收集品”（Collectibles）项目中甚至能够查看到按照套装分类好的收集品，所以玩家要检索自己遗漏的收集品还是很简单的。当玩家收集完所有收集品后，会获得足足 3 万金币的奖励，对于完成需要累计花费 4 万金币的“Cache Dispenser”奖杯大有帮助。收集的相关内容已经被整合到了攻略当中，玩家也可以通过查阅光盘中的视频来进行收集。

主线剧情流程攻略

剧透警报！

下文中内含大量故事情节，涉及到游戏剧情中的伏笔和秘密，想要自行体验故事剧情的玩家请注意回避。

●加列特（Garrett）

被称为“神偷”的盗贼大师，潜行和盗窃的技巧都已登峰造极。他并不在乎自己获得了什么样的名声，只在乎自己能够怎么样挑战极限，将盗窃的技艺发挥到极致。在游戏中，加列特将交给玩家操纵，他的盗窃方式也将由玩家自己的行动决定。

●艾琳（Erin）

曾经是妓院的雏妓，逃离买卖皮肉的生活后被加列特收为学徒，教给了她一身盗窃功夫，但最后两人因为行事风格存在分歧而离别。艾琳在盗窃方面非常有天赋，但她过于年轻又过于激进，喜欢使用更为暴力的方式来进行盗窃。

●巴索（Basso）

加列特的销赃人和情报来源，也是这位神偷身边最接近朋友的人。他经营着一家名叫“跛子布里克”（The Crippled Burrick）的酒馆，并在地下室经营着自己的灰色生意。他精通经营人脉，与许多要人存在着各种利益关系，也因此得以在城市中打探各种消息，并且为加列特物色盗窃的目标。

●乞丐女王（Queen of Beggars）

一位双目失明的老妇人，却有着常人无法想象的丰富知识。传闻中她的年纪就和这座城市一样大，并且将维持这座城市的存续当做自己的使命。她经常在坟场旁的一座废弃教堂中安坐，面前放着一个棋盘，失去视力的双目却似乎能够洞悉城市中的一切。

●猎贼队将军（Thief-Taker General）

男爵的左右手，一个卑鄙而充满着愤怒的男子，却是最得男爵信任的人之一，统领着男爵卫队，并且随时都愿意不惜一切代价地执行自己主人的命令。因为他负责治理城市治安，所以和加列特之间有过数次冲突，而且没一次有好收场。

●以利亚·诺夫切斯特（Elias Northcrest）

统治这座城市的男爵，因为实行强权统治而被称为“钢铁暴君”（Iron Tyrant），旗下的男爵卫队武装精良，随时随地都在准备着捍卫男爵的法令。他有着世袭的庞大财富和强烈的野心，想要把这座城市推向一个新的层次。

●奥里安（Orion）

一个充满了领袖气质的男子，在贫民窟中活动，带领名为“灰袍者”（Graven）的组织帮助贫困的民众，救治得病的老弱妇孺。他对于男爵的统治充满了不满和愤怒，正在不断地聚积力量以在城市当中掀起一场革命。

神偷剧情流程攻略

大师级难度流程难点提示

本次流程攻略的难点提示以获得“Something to Prove”奖杯为前提，这个奖杯要求玩家用超过700点的自定义规则来通关游戏。在开始难点解说前，先讲一下推荐选择的自定义项目。首先，难度必须要为“Master”，因为这关系到点数的倍率，其他难度都会导致点数倍率下降而达不到700点，而且这样一来玩家就可以顺便用大师难度通关来完成“Hard Times”奖杯。

其他规则方面，选择如下：

规则名称	点数
No Kills or Knockouts	170
No Alerts	145
No Focus	50
Stealth Takedowns Only	50
No Reticle	30
Specialty Arrows Only	50

规则名称	点数
No Food or Poppies	100
Zero Damage	60
Expensive Resources	70
总点数	725点

规则详解

● **No Kills or Knockouts**：不能杀死或击晕任何敌人，这个关系到奖杯“A Moral Victory”的获得，所以玩家正好可以一并完成。

● **No Alerts**：玩家让敌人进入戒备状态则会游戏失败。和这个要求相关的只有奖杯“Child of the Shadows”，而且它只要求玩家在一章当中不被目击，不过因为这个规则所值的点数很高，而且也和玩家的游戏风格相符，所以必须选择。

● **No Focus**：取消专注模式，关系到“Clear Headed”奖杯的获得，因为使用这个规则后玩家按下△键后也不能够开启专注模式，正

好避免了误操导致无法获得“Clear Headed”奖杯的风险。

● **Stealth Takedowns Only**：只能用偷袭的方式击倒敌人，因为已经选用了第一个规则，所以这个规则选了也没关系，反正玩家不会击倒任何人。

● **No Reticle**：射击没有准星，需要玩家去适应一下，不过因为没有使用任何限制存档的规则，所以玩家不放心的话大不了每次射箭之前主动存个档，没射中就读档，避免浪费箭支。

● **Specialty Arrows Only**：只能使用钝头箭、火焰箭、清水箭和绳索箭。因为玩家本身既不杀人也不想要引起敌人注意，所以其他箭支本来也没有用，不能带也没有任何影响。

● **No Food or Poppies**：没有食物和罂粟。按照前面的规则，玩家不会和敌人战斗，也无法使用专注模式，所以这两者没有也没关系，只要注意不要在太高的地方跳下导致自己摔伤即可。

● **Zero Damage**：不能受到任何伤害。正如前一个规则所说，玩家惟一有可能受到的伤害就是掉落伤害，注意下落时的高度即可。

● **Expensive Resources**：所有商品价格变高。玩家在游戏中需要买的只有几种特殊箭支和两个工具（收集搞定后不需要买剃刀，只买拧螺器和剪绳器即可），所以就算价格变高了，如果只买这一些东西，钱是绝对够用的。

序章：坠落
Prologue: The Drop

●剧情

一个寻常的夜晚，被誉为神偷的加列特摸进了一个酒鬼的家中，开始了他悄无声息的掠劫之旅。但当他在偷窃一栋旧宅顶部藏于画像后方的秘密保险箱时，一阵在屋顶上的鲁莽跑动差点让他行踪暴露。很快，他就见到了肇事者，也就是自己曾经的徒弟：艾琳。这位被他从街头上救走，并逐渐训练成盗窃大师的女孩却因为变得过于激进暴力，而最终与加列特分道扬镳。如今，她变得更加成熟，也更加肆无忌惮。

加列特的销赃人，同时也是业务委托人巴索要求加列特和艾琳前去偷窃一枚珍贵的宝石，两人在城市中边偷窃边向着目标靠近，然而当他们潜入了男爵的别院中，加列特却发现艾琳的行为已经变得令人难以忍受。她甚至杀死了一个年纪和她差不多的男孩，却只是为了防止对方阻碍她进行盗窃。

为了不让她再使用如此暴力的手法，加列特在两人靠近目标时偷偷窃走了艾琳的武器和攀爬工具勾爪棍。没想到他们来到目标处，也就是男爵别院中的教堂时，却发现诺夫切斯特男爵正在带领着一群穿长袍的教徒在进行某种邪恶的仪式，而其关键的施法工具就是两人的目标，一枚被切割过的宝石。

仪式开始后，不明的力量涌入到了教堂中，察觉到危险的加列特转身要走，却和执意要盗窃的艾琳发生了争执，还让她察觉到自己的勾爪棍被偷走了。拉扯中，勾爪棍掉在了教堂的玻璃穹顶上，而两人的身影也引来了猎贼队将军的注意。

最后，艾琳执意要取回玻璃穹顶上的勾爪棍，结果因为玻璃破碎而将要摔落到下方，加列特及时出手把她拉住，却仍然没救得了她，还连累自己也将要掉入教堂中。他及时抓过勾爪棍，往上一甩，偶然地用赶到的猎贼队将军的脚作为支点，止住了自己的下落速度。他在千钧一发时堪堪荡过仪式法阵的中央，却发现坍塌的教堂墙壁正朝着自己迎面撞来……

●难点提示

1. 本关就是教学关，所以其实没什么难处，惟一需要注意的是在鸟笼屋中需要慢慢移动，就可以不惊动笼中鸟地到达画像处。寻找画像暗锁是一个小游戏，左摇杆负责移动手部位置，沿着画框滑动，直到画面上的白色圈中出现绿色的提示并且手柄出现震动，按下 R2 键，就可以开启机关。保险箱当中就是第一个收集品“The Glittering Plumage”，因为是剧情必拿的，这里就不放图占位置了。

2. 保险箱露出后，调查锁口就可以开始撬锁，过程也很简单，先是转动左摇杆，直到画面中白色圈里出现绿色的提示并且手柄出现震动，按下 R2 键，就可以撬开一个卡扣，这个锁总共有三个卡扣，不要乱按 R2 键，如果开锁失误会引发噪音。

3. 进入到男爵别院后，本关基本上就没有任何难度可言了，因为一路上都有艾琳引路。惟一需要注意的是经过有水的地方时移动速度需要非常缓慢，不然就会发出声音引来敌人警觉。沿途别忘了多收集物品，这些钱是可以继承到之后的故事当中去的。

第一章：封锁
Chapter 1: Lockdown

●剧情

等加列特醒来时，他发现自己正被放置在一辆简陋的货车中，两个人力车夫似乎接受了某种委托，正偷偷地把他带进城里，还要将他送到钟楼之下，也就是加列特的藏身处所在。

他所熟悉的城市似乎发生了某种变化，到处是封锁城市的卫兵，四处都有染病死去的人，而这两个车夫似乎也正处于风雨飘摇之中。在经过一个卫兵身旁时，其中一位车夫就因为多嘴提醒了一下加列特要小心隐藏自己，被卫兵给盯上了。眼看加列特要被发现，两人竟然撞开卫兵强行拖着车就要跑。其中较年轻的车夫没走多远就不幸被弩箭射中，惨死街头，年纪较大的车夫硬撑着拖了几步，也丢下车子逃之夭夭。

不过幸亏卫兵注意力都放在了车夫身上，加列特趁机逃出车外，摸索着朝钟楼潜行而去，途中甚至洗劫了一家珠宝店，几经曲折才回到了自己的藏身处中。

●难点提示

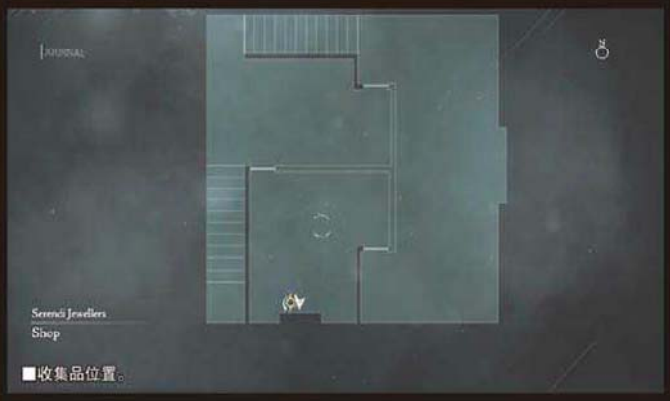
1. 因为玩家获得了勾爪棍，所以现在攀爬点终于对玩家开放了，墙上有着天蓝色标记的栅栏都是可以通过按住 L2 键靠近后自动攀登。

2. 来到有两个士兵巡逻的地方，他们走一小段路后会呼喝一个试图走出屋外的市民，让其回到屋内。那一扇门是可以打开的，里面会有一些财物，同时其中一个士兵身上也带有一些财物，大胆的玩家可以趁着他们巡逻的空隙将两者都偷走。在那扇可以打开的门处面朝街道，然后向右方看就会看到一个老旧的推车，走到其旁边就会看到散落的地面和酒瓶和一枚戒指，那是收集品“Amethyst Circle”。

3. 来到珠宝店所在区域，这里游戏开始出现更多分支路线，玩家可以直接从进入区域处右方绕去地下通道直接路过这里，也可以铤而走险趁着路灯闪动的间隙直接冲过有士兵巡逻的路面来到

目的地，不过最刺激的自然是在士兵眼皮下撬开珠宝店的大门，进去偷窃。这里撬门其实不用紧张，也不用速度很快，因为玩家在大门前还是处于隐蔽状态的，反倒是因为太紧张而没有在恰当的时机撬动门锁就会发出声响引起警卫注意，那时候就无处可逃了。以进入珠宝店的大门后的朝向为准，右方数过去第二个展示柜抽屉里放着收集品“Jewelled Mask”，后面有守卫在睡觉的房间里的保险箱中则放着收集品“Sootback Bracelet”。

■收集品位置。



■收集品位置。

4. 如果玩家是通过珠宝店来潜行，那首先要小心的是进门后右方就有一个守卫，注意不要被他看到，同时要记得关门，不然巡逻的士兵会发现异状然后进入警戒状态。同时别忘了搜刮地下室，那里有惊喜在等着玩家，那就是被藏在保险箱里的收集品“Lyegrove's Jewelled Mask”。保险箱被藏在一幅画后方，密码可以在附近桌上的信里找到，懒得找的读者可以直接输入 739 打开。

■收集品位置。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：熄灭九个火焰光源。
3. 掠夺者风格：用弓箭爆四个敌人的头。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

第二章：尘归尘，土归土
Chapter 2: Dust to Dust

●剧情

当加列特终于回到自己的藏身处，他却发现这里似乎和自己刚离开时不太一样，到处积满了灰尘，在窗台处堆着十几块小砖块，都是巴索派自己养的鸟儿杰尼韦尔送来的，上面写的内容都是询问加列特到底去了哪里，回来的时候请赶快与他联络。

与巴素见了一面后，加列特很确定自己似乎失去了一整年的记忆，他对此茫无头绪，不过仍然感觉到自己贼性难改，便要求巴索给他提供一份工作。于是，这位老朋友让他去偷一位死去富商的指环。

在正式开始工作前，加列特拜访了乞丐女王。这位女士双目失明，却是城市中最耳目灵通的人。那两个把加列特送进城里的人力车夫就是乞丐中的一员。一年前，乞丐们找到了在灾难发生后受了重伤的加列特，治愈了他的伤口，并把他保护起来。但随着城市中开始流行起瘟疫，加列特似乎也有了觉醒的迹象。于是，乞丐女王发出指令，让乞丐们把加列特送了回来，而此刻她虽然不能言明，却在隐晦地警告加列特，似乎有某个阴谋正在城市背后酝酿。

千辛万苦地潜入铸造厂，加列特却发现戒指被验尸的士兵私吞，然后这个士兵被猎贼队将军当场处决，戒指也自然落入了这位将军手中。加列特潜入对方的办公室，轻松地就拿走了戒指，惟一的麻烦是触碰到戒指的瞬间，某种闪现的记忆涌进他脑袋，让他一瞬间失神，几乎被回到办公室的将军逮住。幸好加列特艺高人胆大，在被重重围堵的情况下还是成功逃脱，让将军无功而返。

●难点提示

1. 如果玩家之前购买了拧螺器（Wrench），进入铸造厂的方法很简单，就是一开始直接来到木桥的桥底，然后朝着玩家出现时面向的方向走，就会在桥底沟槽的最边沿发现一个可以往上爬的空间，爬上去后就会看到一个需要拧开螺丝的闸门，用拧螺器打开入内，前走一小段后右转，

又会有一扇需要拧开螺丝的闸门，里面可以找到一些财物。回到闸门处回头往上看，就会看到

■收集品位置。

一个可以攀爬的地方，上去后就离目标很近了。之后在一处开阔的地方会看到艾琳的幻觉，过后往左看，会看到一个孤立着的轴轮架，攀上去，跳到轴轮所指方向的屋顶上，再找到屋顶缺口跳入屋里，仔细搜刮就能够找到收集品“Charity's Memory”。

2. 工厂外围的攀爬阶段会变成第三人称视角，不过操作方式和第一人称时是差不多的，沿着蓝色的管道路线攀爬即可。

3. 之后通过挂肉钩进入新区域时，只要一经过喷涌烟雾的入口，就要立刻从肉钩上跳下来，避免被守卫发现。同时注意下层地面有玻璃碎片，踩上去就会引来敌人注意，一定要小心躲开。后面除了这种玻璃碎片外，还有放在柜子上的玻璃杯，如果被碰倒也会引来敌人警觉。第一次通过肉钩进入新区域后，玩家会来到一个两边有柜子，中间有玻璃碎片拦路的房间，通过爬过柜子来到房间另一边，再打开门沿着走廊行动，这里会有两个守卫，要小心躲开，然后在有通向大房间的门附近的地方往上看，会看到一个绳索箭用的射击点，射一支箭上去，然后通过攀上附近的藏身柜来攀到绳子处爬到上层，就会看到收集品“Daisy Brooch”，之后沿着走廊继续走，经过一个有漏油的锅炉房后，会发现下一个房间有一个窥探孔，那么玩家从孔里看到的房间在哪里？答案就在孔左方的楼梯下面，走到楼梯顶部往左看就可以发现下面是可以跳下去的，之后通过通风口进入隐藏房间。房间里有一个需要密码的保险箱，密码的第一位是在附近机器人偶的背上，第二位在进来的通风口附近一张椅子上的机器人偶头的后脑勺上，第三位没有提示，需要自己试，正确的密码是314，打开保险箱后取得收集品“Soul of Automaton”。

■收集品位置。

■收集品位置。

4. 大房间区域想要通过要相对要麻烦一点，上层有两个敌人在巡逻，玩家可以通过拧开闸门螺丝来进入运尸通道的下层，直走左转，就能找到安全的攀爬点，不过一上去就会发现脚下有玻璃碎片，要小心移动并关掉左手边的电灯，再通过横梁走进下一个区域。里面只有一个在睡觉的守卫，绕开地上的碎玻璃片，来到门旁边，却会发现这里被三重铁栏挡住，需要一把钥匙开启。钥匙就在附近的宝箱里，慢慢走过碎玻璃前去开锁再拿走钥匙即可通过。

5. 剧情过后，上到验尸间，先不要急着走，在锅炉面朝的方向有一个房间，潜进去，在房间中央的墙壁上一个堆满了煤渣的半掩通风口处可以找到收集品“Diamond Circle”，记得要在通风口前站起来，蹲着是看不到收集品的。之后利用锅炉门开关的间隔，把验尸台当做掩体，就可以躲过焚化间敌人的视线来到目标处。之后的拼图密码箱比较简单，方向键←和→用于转动图形，方向键↑和↓用于在不同拼图组之间转换，总共有三组拼图，把它们都旋转到合适的位置，使其能够拼出一个图形即可。箱子里的就是本关的最后一个收集品，剧情必获得的“Cornelius' Ring”，这里就不放图了。

■收集品位置。

6. 逃亡阶段不用急躁，专心开锁然后躲避敌人，因为许多守卫带有火炬，哪怕引起他们疑心也会让他们靠近从而让玩家失去藏身的阴影，所以一定要稳。最后大门处旁边还有一个敌人守在攀爬处，不用怕，躲好巡逻的敌人视线，然后绕路从攀爬处的右边靠近，就可以不惊动敌人地爬过大门。

7. 来到户外，从右方屋顶走躲避敌人的弩手，会触发固定的屋顶坍塌剧情，不用急着走，躲在中间酒桶架靠里面的一边，当敌人拿火炬进来时看准光线的照射角度躲避，很快敌人就会因为一无所获而离开。之后沿着场景的最边沿走，躲过带火把的敌人巡逻，很容易就能够到达出口处。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：偷十个钱包。
3. 掠夺者风格：使用十次战斗击倒。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

第三章：肮脏的秘密

Chapter 3: Dirty Secrets

●剧情

成功地偷来了戒指后，加列特的高超技巧引来了委托人的注意，他名叫奥里安，是贫民们的领袖，在瘟疫肆虐的城市中庇护着无力照顾自己的贫民。他赞誉了加列特的技巧，却也指出他想要作为一个独行侠在城市遭遇的这场灾难中独善其身是不实际的。

奥里安的话勾起了加列特对艾琳的回忆，大量的画面猛烈地涌入他的脑海，让他昏了过去。等加列特醒来时，却发现自己躺在了一张破床上，奥里安正在照顾着他，并对他提出了新的要求，那就是前往布罗森大屋偷走一本稀有的书。或许是受了奥里安一番话的触动，加列特答应了这个要求。他并没去过布罗森大屋，不过他的学徒，也就是艾琳却曾去过，于是，加列特打算前往她的藏身处寻找对自己有帮助的资料。

刚进入艾琳的卧室，加列特就经历了一场幻觉，似乎艾琳想要向他透露真相，却不小心暴露了自己的真实想法，那就是她内心对加列特的仰慕。这个女孩除了是个有天赋的盗贼，还擅长作画。她为加列特画了一幅画像，并将一个开关藏在了后方。

拿到了艾琳留下的一个奇特的圆环，加列特朝着布罗森大屋出发。这里名字虽然气派，但其实是个高端的妓院，房子里布满了红色的灯光，甚至都蔓延到了外面。这里虽然看着就不是圣洁之地，但通过在一个门孔窥探，加列特看到了更肮脏的地方。猎贼队将军不但涉足了这里的鸦片交易，还想要染指一个尚未正式服务客人的新女孩。不过妓院的妈妈桑“小小”拒绝了他的要求，以鸦片作为交换，还让这里的花魁为将军服务，才终于满足了他。

通过潜入小小的办公室，加列特发现了妓院中的秘密通道，还在这里触及到了艾琳的过去，一定程度上了解到她的暴力倾向由来。通过艾琳留下的圆盘帮助，加列特终于进入了奥里安所提到的藏书处，不过这里的庞大程度实在超出了他的想象，很是花了他一番功夫才找到书籍。

回来的路上虽然有些守卫拦路，但挡不住加列特的步伐。倒是在他发现自己的逃生出口竟然是在猎贼队将军的房间床下时被吓了一跳。因为将军对妓女的暴行，加列特最终被发现，不过还是凭借着敏捷的身手逃过了一劫，成功脱身。

●难点提示

1. 艾琳的藏身处开关就在门的左上方，伪装成了一块石头。因为毕竟是贼窝，所以这里有不少陷阱和隐藏按钮，记得多多观察。

2. 拿到关键物品并离开艾琳的藏身处后，前往布罗森大屋，路上玩家会看到一个达官贵人被挡在大门外，领路的守卫正试图打开门。跟着他，偷光他身上三个钱包，可以拿到一大笔钱。不过之后记得回到刚刚进入场景的地方，那里有一扇被三道铁杆拦住的门，控制铁杆的齿轮箱在门的右上方，玩家爬到通风管道上就可以看到，如果没看见，记得抬抬头。进门后右转，抬头就可以看到一个隐秘的石道，爬上去后不要走太快，没几步就会见到放在地面上的收集品“Jeweling”。

■收集品位置。

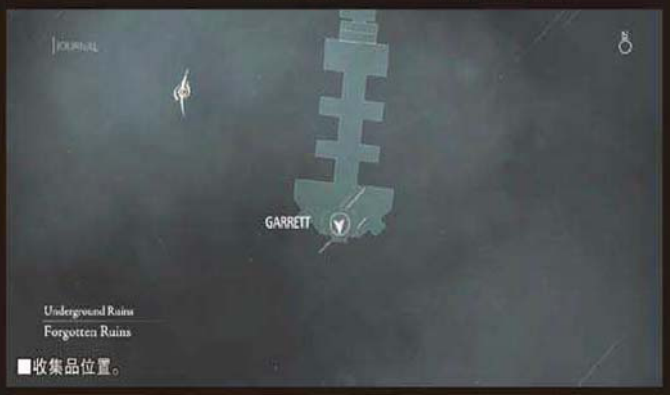
3. 妓院里都是达官贵人，在潜行向目标的同时，玩家也可以尝试摸走他们的钱包和财物，大赚一笔。记得要小心巡逻的士兵，场景中有不少空蓄物柜可以供玩家躲藏在里面，可以靠这个方法躲过士兵的巡逻，同时也要记得积极熄灭各种蜡烛等光源。

4. 建议玩家们从一楼的左方楼梯前往二楼，楼道中段会有一个通风口可以让玩家潜行到二楼的顶部，立刻往右方一看，就会看到一团绳索，里面会有收集品“Emerald Circle”。之后进入小小的房间，可以在梳妆台上找到一页日记，里面提到她找到了一个密道，这也就成为了玩家的下一个目标。通往密道所在之处的入口就是房间里的画，按下画框后的开关就可以打开暗门。但因为一开启开关就会转换场景，还请先偷走房间里所有物品再调查。保险箱的密码是573，不过里面没有收集品。

■收集品位置。

5. 地道里走下楼梯后往左走，在墙壁上的隙缝上偷看，可以目击到少儿不宜的场面。从另一个孔偷窥则会看到一个空房间，不过会引发一段关于艾琳的回忆。通道的中央是一堵大门，不远处有一个圆管型的底座，上面有一个五边形孔，大家都还记得在艾琳家里找到的圆盘吧？就是用在这里。先记下大门上的符号，然后按照顺序调整圆盘上的符号，放上去，就可以开启大门。不过现阶段只有一个符号是可以被观察到的。其实其他三个符号就被藏在三个房间里，从孔洞里窥探，只要看到藏在房间里的符号，就可以对上号，只有那个能看到少儿不宜场面的房间没有符号，其余三个都有。

6. 暗道中有不少陷阱，需要通过专注模式发现暗藏的开关来解除。在进入图书馆并见到第一个八角亭区域后，玩家会在前进路上看到一个陷阱，这时候右转会看到一扇门，走下去，会发现有另一个安放圆盘的台座，对应的密码在到达台座前通道中四个凹槽的墙上，找到密码后可以解锁机关，获得收集品“Ancient Figurine”，之后记得再解两次码，可以获得两个值钱的财物。通过藏在书架后的暗门，玩家会来到一个图书馆区域。建议先去地图的左边，这里有一个书架上藏着书本隐藏开关，拉下后进入密室，里面可以得到收集品“Stonemason's Memory”和一个专注升级点，注意收集品在入内后正面看到的雕像手上的石盘里，尺寸比较小，注意不要错过。后面的解谜内容基本上是一本道，应该是难不倒各位玩家的，如果觉得解不开，不妨看看楼梯上的序号，那就是提示玩家转动它们顺序的暗示。



■收集品位置。

■收集品位置。

7. 藏书处的提示要更宣白，恐怕难不倒玩家们，只是别忘了收集房间里的财物，不然会错过一次丰收，这里拿到目标“Ritual Book”就等于拿到了本关最后一个收集品，因为是必拿的，所以就不放图了。按原路返回，不要走图书架暗门而是从更左边的暗道爬上大厅的横梁，就会发现这里已经出现了守卫。两人身上都有不少财物，不想要争斗的玩家可以直接潜走，如果想要，不妨试试去偷，只是要记得小心别被带火炬的守卫暴露了自己的身影。

8. 之后楼梯处还会遇到守卫，因为通道太窄，所以还是建议用投掷物转移他们注意力的方法通过。之后的第三人称攀爬阶段动作要快，而且要及时在不同的路线上转换，不然梁木就会断裂，导致玩家摔落。到达目的地后，看完剧情，任务结束。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：不杀死或击倒任何敌人。
3. 掠夺者风格：发动五次高空击倒。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

第四章：患难之交

Chapter 4: A Friend in Need

●剧情

在妓院中偷书的7天之后，巴索的爱鸟杰尼韦尔受了重伤，挣扎着飞到钟楼，死在了加列特面前。察觉到自己的朋友有了麻烦，加列特立刻赶往巴索所在的酒馆地下室。

原来为了找到那本书，男爵命令猎贼队将军抓走了巴索，不过作为一个销赃人，巴索很聪明，还是成功地把书藏了起来。加列特把书给了前来寻找的奥里安，作为交换，他知道了巴索被关押的地方，也知道了一个叫雅各布的人曾经试图入侵巴索目前所在的要塞，而加列特需要先从这个人口中了解到入侵要塞的方法。

不过还没等加列特动手，奥里安就煽动他旗下的灰袍者对要塞发动了进攻，这个关押着大量囚犯的堡垒上不断传出了爆炸声。加列特灵机一动，潜行到了要塞的设计者的家中，想要偷走要塞的设计图，以找到能够入侵要塞并救走巴索的方法。

绕过守卫森严的中庭，加列特通过隐藏在楼层中的电梯来到了设计者被封锁住的书房，却发现对方竟然已经上吊自杀了。解开了房间中隐藏的秘密并拿到了要塞的设计图，加列特摆脱了守卫的追捕，来到了要塞当中，靠着摇摇欲坠的中央电梯到达了高层的囚房，救出了浑身是伤的巴索。

加列特的目标已经达成，不过他在设计图上看到的秘密让他心中的盗窃欲望熊熊燃起，这座要塞中竟然真的藏着一个庞大的保险箱，传闻中男爵下令设计了这个保险箱，用于保护自己的财富，但从来没有人知道它到底在哪里，没想到却竟然是藏在了要塞当中。

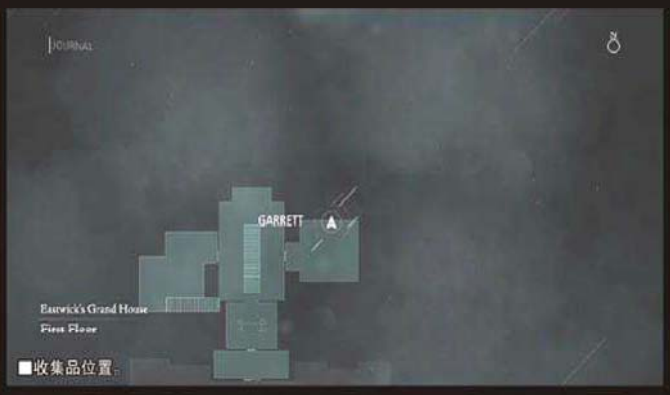
确保巴索安全逃离后，加列特乘搭着电梯来到了要塞的顶部，终于见到了保险箱的真容，它有一栋平房那么大，难以想象里面到底容纳了多少的财富。不过就在加列特重设了保险箱密码，准备要将其打开时，猎贼队将军突然赶到，不但用弩箭射伤了加列特的手，还派出手下追捕他。

一番东躲西藏，加列特终于还是偷偷躲过守卫输入密码打开了保险箱，但里面却没有想象中的金山银山，而是只放着一枚宝石的碎片，碎片的本体，应该就是当时男爵用来举行仪式时所用的那一枚宝石。

猎贼队将军丧心病狂地关闭了卡扣，保险箱沿着要塞中央长长的轨道直接坠向最下层。不过这箱子终究没有被摔个粉碎，加列特也幸运地活了下来。令他在意的是，在幻觉中，艾琳的身影再次出现，她似乎正在指引加列特一步步迈向真相。

●难点提示

1. 游戏开始先按照提示来到一处有攀爬点的窗口附近，这时候先不要攀上去，往左看，会发现下方有一个小庭院，这里上方有一个绳索箭的射击点，射出绳索后沿着其爬到下方，往左看，在一道楼梯的右方有两张长凳，收集品“Lapis Lazuli Circle”就在右方长凳的下方。

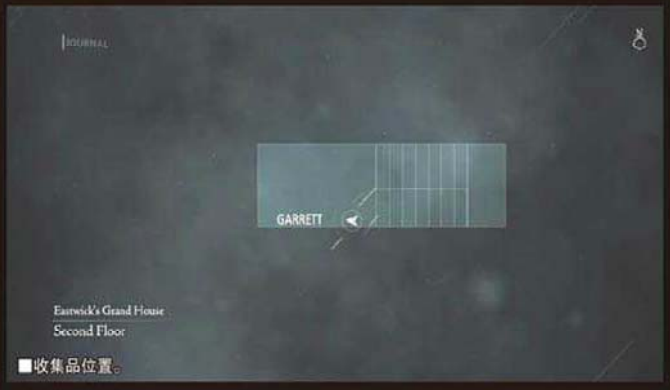


■收集品位置。

2. 潜入大屋的途径很多，个人推荐快速方法，但是这个方法会遗漏收集，各位读者请注意。尝试直接从大屋外墙来到二楼阳台，进屋子后再来到三楼，就会看到有守卫在敲门，同时目标改变。按照新的提示玩家很快就会进入到三楼的书房中。这里会有一个谜题，需要玩家把要塞的金属模型调整成和要塞的真实模样一致，要塞就在窗外，对照着移动模型即可。

3. 不过如果玩家以收集为重，建议是开好庭院左方温室的门锁，潜进去，然后从最底下潜行到厨房，在来到一楼。一楼地图右方的书房中藏有收集品“Morendrum Medal”，但因为开门容易引来守卫注意，最好等对方注意力转移后再开门，并迅速关上。隐藏着收集品的保险箱需要玩家按下书桌旁小矮桌上的隐藏开关才会露出来。之后来到三楼，会看到有守卫在敲门，它身后就有一幅需要收集的画作“The Abundance of Emtpiness”。

■收集品位置。

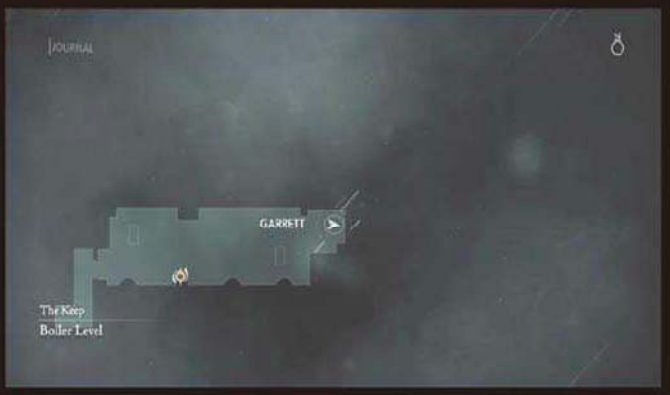


■收集品位置。

4. 逃亡时会有两段路需要玩家自己操纵加列特逃走，不过实际上都不难，按紧奔跑键向着前方一直跑即可。

5. 之后加列特潜入要塞，这里兵荒马乱，所以没有太多守卫在给加列特制造麻烦，惟一需要注意的是通过有火焰的管道时要动作快，不然就有被烧死的风险。见到电梯后不要忙着进去，先去通道的尽头，一个垂死的守卫手旁放着收集品“Soldier's Memory”，最尽头的墙壁上则悬挂着收集品“The Keep”，拿齐后再去乘电梯。

■收集品位置。



6. 通过电梯到达巴索所在的楼层，游戏会提示玩家搜寻巴索所在的牢房，其实不用费心寻找，直接在电梯前的办公桌处调查桌上的登记册，游戏就会自动标记出巴索所在的牢房。

7. 大保险箱处有三个难点，第一个是重启保险箱锁，箱子两边各有一个按钮，需要在按下一个的同时立刻跑到另一个旁按下，不然就无法达成重置。之后玩家输入密码时肯定会发现一个问题，设计图上的密码是三组数字，而玩家一开始能够调整的是密码盘左方的三个旋钮，似乎没法和密码对上号。其实这里只需要一个简单的思维换位，既然密码盘左方有三个，右方有三个，玩家可以先输入三个密码的十位数，也就是左方的数字，等剧情过后来到保险箱旁时，会发现右方的密码盘也可以使用了，此时输入三个密码的个位数，就可以打开大保险箱。

8. 最后的难点自然是加列特被射伤手掌后遭到猎贼队将军手下的围攻。这里其实不用急躁，小心用阴影躲好，敌人的巡逻路线都是相对固定的，看好敌人的分布后沿着阴影不断前进，来到地图最上方的控制台处，这里会有开关可以让整个场景陷入黑暗。最后看准机会靠近密码盘输入密码就可以在不被发现的情况下完成这个部分。这里还有一个收集品“Shale Snake Bracelet”，在地图最上方的死胡同里，玩家可以在躲藏警卫的过程中拿取，也可以等把他们都解决后再去拿。

■收集品位置。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：偷八个钱包。
3. 掠夺者风格：杀死或击倒十个敌人。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

第五章：被遗忘者
Chapter 5: The Forsaken

●剧情

按照艾琳的指引，加列特让巴索用小船把他载到了某座废弃的疯人院中。传闻中这里似乎发生了某种意外，几个船队驶入这里，但再也没有人出来过。

当加列特潜入这里时，他发现这个地方似乎已经被完全废弃，而且鬼影重重，似乎有某种不人不鬼的怪物在四处出没。随着加列特一步步调查，他发现艾琳似乎被送到了这里，这意味在那次教堂中的意外后，他的学徒并没有死去，而是被关押在了疯人院中。然而男爵要拿艾琳去干什么？

等加列特按照提示打开了关押艾琳的牢房，他在幻觉中看到了一部分的真相。男爵亲自命令人把艾琳关在了这里，因为在举行仪式的时候，艾琳正好落在了宝石上方，从而把其所召唤出来的，名叫“源生之能”（Primal Energy）的力量吸收到了身体中。为了取出这种力量，男爵进行了许多惨无人道的实验，却最后发现取出来的能量只会把人体扭曲，变成一种畏惧亮光，有着尖牙利爪和嗜血本性的可怕生物：食尸鬼。

最后，他们废弃了这个疯人院，留下了满屋子的怪物和为了生存而变得疯狂的守卫们，加列特几乎葬身在因为牢房大门洞开而涌出的怪物群中，不过最后还是成功逃出生天，离开了这个恐怖的地方。

他知道，如果还有谁能够给他一个答案，让他知道自己身上发生的事情的真相和艾琳现在所处之地，那就是男爵本人！

●难点提示

1. 其实直到在玩家打开电源并开启艾琳囚房的大门之前，场景中都是没有敌人的，只有各种吓人的恐怖元素，所以按照目标一步步探索即可。收集品方面，玩家刚刚到达疯人院大门时就可以在左方墙上找到收集品“Moira Asylum”。来到疯人院二楼，先从左边的旋转门进入大楼内部，立刻就可以在左方看到一个电梯井，直接跳下去，再跳下电梯，攀上左方的桌子后就可以在上方的通风管道上发现收集品“Rose Brooch”。之后按照流程来到大楼的右方，在进入一个有大量房间的区域时，会在走廊尽头的分隔间左方墙壁上看到一个歪掉的画框，稍微往后退一点，前去右边

■收集品位置。

■收集品位置。

■收集品位置。

的房间开锁，会发现房间两边都有一个窥视孔，选择朝分隔间那边窥视，就会看到墙壁上有一幅画，这时候再回到分隔间，就会发现歪掉的画框已经变成了收集品“The Repulsion of Civility”。

2. 调查完艾琳的囚房后，外围的通道会出现疯狂的囚犯。通道上灯火通明，不太好潜行，建议利用他们牢房之间的通风道来迂回前进。在艾琳所在牢房旁的大牢房处，玩家可以找到收集品“Ivory Circle”，保险箱的密码是731。到达电梯处后按下按钮，电梯还需要

一段时间才能降下，建议躲在楼梯的黑暗处等待，避免被发现。

3. 楼下的区域到处都是食尸鬼，看着非常吓人，但其实只要玩家安静地从它们的背后经过，是不会被发现的，所以千万不要急，看准了路再走。建议玩家看到目的地后先从右边绕到场景的后方，会看到一个口型的区域，但中央会有一条窄通道相连，这时候玩家要找到路绕到这个场景的下方，就会看到有一条绳索能够把玩家带到这个场景的最上方，不过这条绳索离地太高，玩家需要往附近的射击点上射出绳索箭创造另一条绳索才可以来到最上方，就可以在一个

吊笼里找到收集品“Mechanical Eye”，之后别忘了去下层上方的侧通道里，在地图最左边的尽头找到收集品“Child's Memory”，因为它被藏在一个瓶子里，玩家最好是谨慎地靠近瓶子然后等待调查按键提示出现，避免打翻瓶子引来食尸鬼的注意。最后经过吓人的食尸鬼走廊和艾琳引发的幻觉，就可以逃离这个鬼地方了。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：没有受到任何伤害。
3. 掠夺者风格：杀死或击倒十二个敌人。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

第六章：孤家寡人
Chapter 6: A Man Apart

●剧情

要塞的陷落让男爵的统治显得不再稳固，如今，他躲藏在自己的大宅中，聚集起剩余的兵力，试图要作最后的负隅顽抗，而加列特恰恰就是要潜入这么一个守卫森严的地方。

这里的卫兵比起上一次加列特和艾琳到来时多了不止一倍，不过终究还是没有阻挡住加列特的步伐，他躲过了守卫们的监视和重重陷阱，终于在大宅的顶部见到了男爵。

这个即将面对自己人生最后时刻的老人，诚实地向加列特坦白了自己想利用源生之能强化城市人口的野心，但他却也透露了许多令人没想到的事情，例如那个领导着贫民革命的奥里安，其实正是男爵的弟弟奥尔德斯（Aldous）。他派加列特去偷取古老的书籍，是想要利用那本书重现当时男爵曾经在教堂中尝试的行为，以治愈肆虐在城市中的瘟疫，并趁机成为人民的英雄，夺取领导权。

但是没有完整的召唤源生之能的宝石，他就算夺走了艾琳也并不会成功。事实上此前男爵也一直无法重现当初的仪式，因为宝石已经粉碎，除了艾琳身体中的能

量，男爵把余下的宝石碎片组合起来，却发现惟独缺少了一块，而随着奥尔德斯背叛了男爵，另一块宝石碎片也随之被偷走，男爵的计划再也没有了实现的可能。

弩箭被射进了房间中，男爵的末日即将来到，迎着被烧毁的家具散发的火光，男爵看到了加列特那碧绿色的右眼，瞬间明白了最后一块碎片的去向，它在混乱中被嵌入到了加列特的眼中，让他获得了奇特的力量，也阻止了男爵再次利用源生之能的野心。如今，能够阻止奥尔德斯并拯救艾琳的人，就只有加列特自己了。

躲开了攻进男爵大屋的灰袍者，加列特回到了城市中，并朝着奥尔德斯的所在之处赶去。

●难点提示

1. 玩家是第二次来这个场景了，不过和第一次与艾琳一起光临这里时比起来，场景复杂了不少。个人建议玩家先去中庭的瀑布下方机房里关闭水闸，然后退回之前刚刚进入男爵大宅时的场景，这里也有一个喷泉，关闭水闸后就会露出一个入口。这里的收集品有两个，第一个收集品“Greater Ruststain”位于刚才提到的喷泉入口附近的一个柱子上，需要通过攀上对面的独立柱子，然后跳到这根柱子上拿取，注意附近有个狗笼，需要用臭气箭把狗昏迷掉。另一个收集品“Elias Northcrest Statue”比较麻烦，位于玩家关水闸的房间正上方，喷泉的最顶部，附近会有守卫在巡逻，最好是看准对方的巡逻路线空隙再拿，不然风险很大。

■收集品位置。

■收集品位置。

2. 通过下水道攀爬，玩家可以直接进入厨房并来到大宅的一楼，先前往地图左方的中央的房间，最好的潜入途径是从位于地图上这个房间上方的杂物间里爬上通风管道进入房间，如果不想要被敌人目击，记得熄灭房间里的壁炉火焰并不要作出任何大动作，因为有鸟在房里。收集品“Sapphire Circle”被放在房间最左方的保险箱里，密码是889。

■收集品位置。

3. 大宅里面有不少陷阱，要小心解除，同时记得善用走廊上方的凸起和通风口来躲避走廊中的敌人。这里的潜行诀窍有两个，一个是尽量消灭光源来扩展潜行挪腾空间，当然要记得不要引起守卫的注意。另外一个是开门之前记得要先从锁孔窥探，不然很有可能会在开门时吓到正在面对着门的守卫，而让其进入疑心状态。二楼的中央部分会有一个收集品“Heart of the Lion”，玩家需要来到中央区域的左侧方，找到一面饰有男爵家族勋章的墙壁，调查后可以通过启动开关进入密室。之后的大宝箱谜题比较简单，就是要让两段的卷轴图案都变成合适的模样，其中右方的卷轴可以通过窥探箱子上缺口来看到齿轮的位置，判断哪个才是正确的，左方的卷轴上图案是清晰的，而且正确的图案是带有红色的，靠肉眼去判断即可。

■收集品位置。

4. 面见男爵的剧情过后，要离开大厅可不太容易，沿着走廊移动，躲开来回巡逻的守卫，在一个转角处可以看到栏杆对面的墙有一个落脚点，从这个落脚点跳到下方的柜子顶部，再安静地落地，就可以离

■收集品位置。

开这个被重重包围的大门廊区域。不过如果玩家要获得收集品“The Married Spinster”，就必须来到二楼地图的最左方，将它从墙壁上割下来。这里还有一个保险箱，密码是017，不过里面没有收集品。

5. 后面玩家到达男爵的秘密实验室，先沿着中央玻璃罩旁楼梯的最顶部，会看到一个射击点，射击一支绳索箭，就可以来到一个隐藏区域，一个堆满了齿轮的箱子上就藏着收集品“Braggart's Memory”。之后在获取男爵用作研究的宝石碎片时需要先用左方的转轮把两个圆环移动到转动不稳定的地方，然后用右方的转轮来调整转动的强度，直到玻璃罩上的裂痕全面破裂为止。

6. 最后的火海逃生看似十万火急，不过其实很多地方玩家都不需要赶着跑，可以认准路后再移动，如果发现平面上没有路走，不妨抬头观察，往往会看到能够攀爬的地方。逃出火海后本关结束。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：解除五个陷阱。
3. 掠夺者风格：杀死或击倒十个敌人。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

第七章：隐城

Chapter 7: The Hidden City

●剧情

隐城是位于城市下方的古老城市遗迹，无家可归的贫困之人们在这里安家落户，把这里变成了自己的家园和要塞，而奥尔德斯也藏身在其中。

瘟疫仍然威胁着这里的人们，但许多人却迫切地将自己武装起来，似乎是打算保护奥尔德斯那所谓能够治愈城市的秘密。随着加列特不断地沿着岩壁往下走，这个城市的问题也突显得越来越严重，奥尔德斯对源生之能的使用导致了可怕的结果，食尸鬼在石壁的暗道中横行，无数守卫已经成为了它们的食物。

终于来到了隐城的中央，加列特看到奥尔德斯将艾琳放置在祭坛上，手持着偷来的那一块宝石碎片，试图再次召唤源生之能。艾琳似乎感应到了加列特的到来，她发动了某个特殊的力量，让加列特绕过了重重人群，在奥尔德斯手里偷走了宝石的最后一块碎片。

奥尔德斯感到事态不妙，抱着艾琳便逃走，而加列特眼前再一次出现了自己的死敌，猎贼队将军！到底是要教训一下这个卑鄙下流的男人，还是贯彻盗贼之道悄悄离开？加列特转眼便得出了答案。

●难点提示

1. 玩家刚刚进入隐城就会遇到难点，敌人的防守非常严密。这里建议是从左方的通道走，躲过巡逻的敌人后从左方一间屋子的大门处直接来到后方的区域。

2. 进入隐城入口的大厅时，会发现这里的电梯很难使用。绕着路一直往下潜，加列特就会发现自己可以通过补给电梯进入隐城。这里一路上潜行起来都不算难，如果玩家有绳索箭就更简单了，不过最后的开关处是有灯光的，幸好附近巡逻的敌人不会看向开关，玩家可以在拉下开关拉杆后就躲在最角落里，就算处于现身状态也有很大几率不会被敌人察觉到。

3. 落到隐城底部后，先不要急着往上走，而是在结束攀爬并落地后，来到下方转轮处，将吊桥降到最低然后跳上去，再立刻跳到另一边。落地后左转，会看到一个有罂粟的洞穴，入内后往左看，会看到被藏在一块木板之后的收集品“City Artifact”。之后在隐城底部朝着上方走的路基本上只有一条，玩家有时候需要打时间差，趁着守卫视线转移的空档来更换藏身的地点，又或是利用绳索箭来开拓新的道路。比较可怕的是有一段路上满是食尸鬼，然后玩家还需要转动轮盘来打开大门，发出的声音肯定会吸引它们注意力，所以要记得先按下右边的电灯开关，制造出一

■收集品位置。

片食尸鬼们畏惧的光亮区域，然后迅速转动轮盘，如果转动得不够快，电灯就会熄灭，那时候玩家就麻烦大了。刚进入这个区域的时候，从左方沿着楼梯来到场景下方，利用绳索箭在射击点创造一个攀爬绳索，来到另一边后，立刻往左看，会发现一扇需

要撬开的门，里面放着收集品“Bronzehead Bracelet”。

4. 来到有大量士兵驻守的区域时，玩家的目的地是在场景的右上方，而在目的地对面会有一个被货柜围起来的空间，其上方悬挂着一个高货柜，射击其卡扣让其掉落，等卫兵们从疑心状态中脱离后，用这个货柜爬上高处，就可以拿到收集品“Fleder's Memory”，它位于两株还没盛开的罂粟间，要仔细观察才能找到。

■收集品位置。

5. 幻觉阶段和剧情过后，玩家会需要和猎贼队将军对战。这里的规则是这样，将军一般会停留在祭坛附近有亮光的地方，场景中有两个掩体，一个是石柱，一个是木箱。但是因为将军会发射大威力的爆炸弩箭来攻击木箱并顺便点燃附近的火炬，所以千万不要躲在木箱后方。这里玩家想要摆脱他很简单，场景中有两个转轮，分别位于场景的两端，各自对应出口处上方和下方闸门。趁着将军注意力不在其中一边时，玩家可以潜行到附近拧动转轮，让两个闸门都打开。之后不要急着过去，因为大门处是需要开锁的，记得先用水箭熄灭门附近的火把，避免玩家被将军看到，然后用投掷物或弓箭射向门对面那一端，引走将军，再前去撬锁。撬完后即可开门离开，并结束这一章。但如果玩家想要获得收集品“Amber Circle”，方法有两个，一个是把将军打至无力反抗后再从他身上拿走，另一种是趁他注意力不在玩家身上时趁机潜行到他背后偷走，玩家可以选一个自己觉得合适的方式。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：利用两次环境攻击敌人。
3. 掠夺者风格：杀死或击倒十五个敌人。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

第八章：黎明曙光
Chapter 8: The Dawn's Light

●剧情

继续深入隐城，加列特看到了非常离奇的景象，奥尔德斯或许是把自己视为了先知诺亚，竟然打算在这个城市底部的天然海水洞中构建一艘船，要把贫民带到大海上，远离被瘟疫浓罩的城市。

加列特及时赶到了船上，并试图阻止奥尔德斯带走艾琳。没想到此时艾琳终于被源生之能彻底侵蚀了身体，她的肉身断了气，灵魂却化作了强大的鬼魂，不但一伸手就把奥尔德斯变成了半人半鬼的怪物并让他暴毙当场，还阴魂不散地追踪着加列特，要将自己的愤怒发泄在他身上。

加列特手中的宝石被击碎，化为三块碎片悬浮在船里面。躲避着艾琳用源生之能发动的大威力攻击，加列特重新组合了宝石，并最终将艾琳的力量封印了起来。但是她的肉身也再次从加列特的手中滑落，掉入大海当中。黎明曙光突然出现，照亮了方舟，也照亮了神偷那孤寂的身影。

●难点提示

1. 关卡一开始的区域比较难，路很窄，然后还有食尸鬼在路上巡逻。个人建议玩家观察清楚食尸鬼的行动路线，找到空档慢慢潜过去，又或是粗暴点用投掷玻璃瓶和射击箭支的方式来引开它们，趁机逃离。在地图

■收集品位置。

的中央偏左区域有着一个收集品“Mourning Bell”，它位于下层通道，一个正好能够用来躲避食尸鬼巡逻的凹槽处旁的宝箱中，附近还有漏油的油桶，因为场景很暗，玩家们最好仔细观察一下闪光点。

2. 进入方舟后会发现里面有不少士兵在巡逻。这里千万不要乱开门，很容易会被士兵目击。找准黑暗区域的藏身并小心拿着提灯的士兵，一路潜过去，记得每到一个安全地点就要存档。当玩家从第一个大区通过缓缓下降的电梯来到第二个大区后，立刻右转，可以在房间里发现主线任务里最后一个收集品“Compassion, Foul”。

■收集品位置。

3. 和艾琳的 BOSS 战分为几个部分，先是要和她在船舱里抓迷藏，需要观察场景中的绿光来找到她，绕到她身后然后按调查键来触碰她肩膀，就可以进入下一个阶段。

4. 这个阶段比较凶险，艾琳会召唤出食尸鬼来在玩家前进的路上巡逻，其中一只还是处于开眼状态，可以在黑暗中看到加列特。这里玩家是选择硬潜还是声音引走都可以，之后来到目标所在，终于进入最后的阶段。

5. 艾琳这时候变成了一个活体光球，她发出的绿光覆盖的地方都是攻击范围，每过一小段时间她就会发动一次闪光攻击，如果玩家此时没有及时躲入附近的暗影中，就会被重创。玩家不需要攻击她，只需要找到散落在场景中的三个宝石碎片即可，它们都悬浮在半空中，散发着绿光，非常明显，趁着艾琳攻击的空档靠近后调查即可。收集完三个碎片，艾琳会认输并出现在船头位置，按照光亮提示找到她，触发剧情，就可以迎来结局。

●关卡挑战

1. 幽灵风格：保持全程不被发现。
2. 随机应变风格：没有受到任何伤害。
3. 掠夺者风格：杀死或击倒十四个敌人。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

客户委托任务攻略

在进入攻略正文之前先提醒一下读者们，因为客户委托任务和高难度通关相关的奖杯之间没有直接联系，个人建议玩家们在用低难度完成全收集的一周目时完成这些任务，一来是虽然这些任务都比较简单，但是缺乏像主线任务那样的开阔空间来给玩家挪腾闪避，想要不击倒敌人不熄灭光源地顺利完成是很困难的，二来不少可选择目标都是偏向暴力型的，玩家如果跳过这些目标有可能会影响到奖杯获取，所以下文给出的攻略都是以随机应变风格为主。

埃克特的委托一

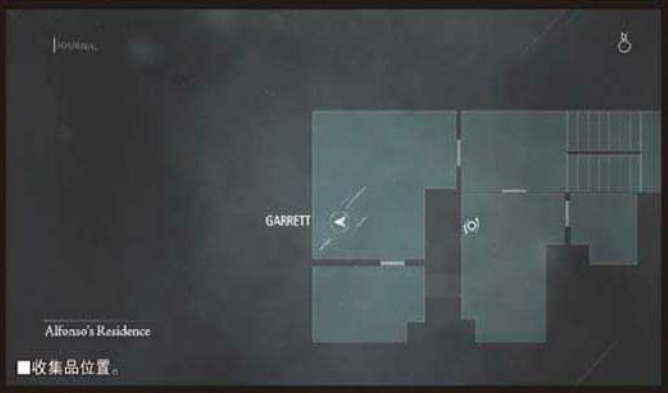
Hand Tailored

●难点提示

1. 一开始玩家行动要快，看到守卫驱赶走酒鬼并转身移动时可以跟上去，将其敲晕并拖到一边，但如果玩家想要获得偷钱包的可选完成任务，最好是跟着他走，等他在正门附近转身时迅速来到他背后将钱包偷走再击晕，之后本关中的守卫都要如此处理，不然钱包数量有可能不够。玩家此时可以先搜刮完外部场景中的物品，记得小心地上的玻璃碎片。然后不要打开正面大门，从建筑的右方往后走，右边的独立房间里有财物可以拿，之后往左看，会看到大屋的后门，但这里还不是进入大屋的入口，稍微往上看，就可以看到二楼有窗户是可以攀爬的，这里就是进入点。

2. 到了二楼也不要闹出太大动静，有敌人会定期往这里巡逻。熄灭爬上来时厕所的蜡烛和下一个房间的电灯，之后往左看就可看到挂在墙上的收集品“Guilt has Black Wings”。之后通过这个房间的通

■收集品位置。



■收集品位置。

风管道进入主卧室旁的卫生间，先在阴影中躲好，如果玩家动作比较快，敌人应该会在几秒后巡逻到主卧室，趁他不注意将其击晕，然后拿走左方床头柜第一个需要撬锁的抽屉中的收集品“The Statuesque Lady”。之后记得把敌人搬到不容易引起注意的角落里。

3. 拿光二楼的所有财物，沿着楼梯往下走，一楼因为敌人朝向的关系暂时还是碰不得的，下到地下，有一个敌人在巡逻，趁机打晕即可。之后搜刮完所有财物，并用撬开保险箱拿到任务目标兼收集品“The Mechanical Hand”本关目标就算是完成了。但如果玩家想要拿下搜刮全财物的可完成目标，就需要攻克一楼。个人建议是把门外的守卫丢到隐蔽角落，然后用撬锁引起一楼敌人的疑心，将他引出后再打晕。至于这家大屋的主人只是个NPC软蛋，一看到情况不对就会躲回卧室，既然二楼已经清空，就不需要去管他了。当然如果玩家比较不在意冒险，可以直接从后门沿着左方黑暗潜行，来到守卫背后将其击晕，忙于搜索物品的房子主人是不会察觉到的，这时候再把他也打晕就 OK 了。

●关卡挑战

1. 保持全程不被发现。
2. 偷五个钱包。
3. 击倒或杀死一个敌人。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

埃克特的委托二

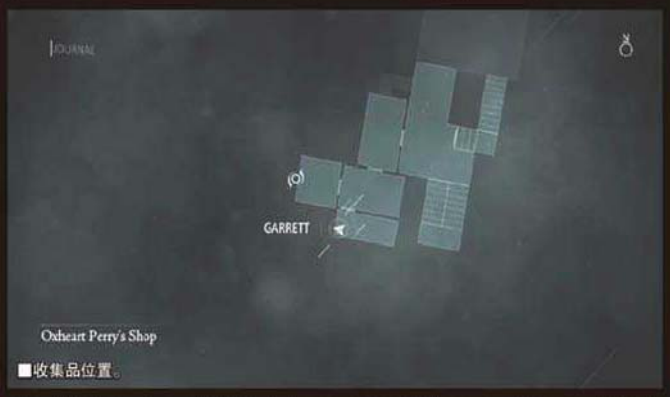
Silence is Golden

●难点提示

1. 这个任务的入口其实是在地图的上方，玩家需要在该处寻找一个绳索箭射击点，爬上去后撬窗进入一个有两个窗户的房间，从另外一个窗户来到户外，再沿着木横梁走到入口所在处。

2. 一开始的户外庭院就有一个吊着的木箱可以让玩家完成可选目标，然后守卫可以远程用弓杀死来凑够爆头数。之后记得玩家进入场景时所在的大楼下方还有一个狗笼，里面狗需要用臭气箭处理掉。之后先不要开另一扇门，拿走所有庭院中的财物，然后射下木箱，从庭院中央的空洞对着落下的木箱跳下去，来到地下室。

3. 清光地下室的财物，但是不要打开宝箱，因为陷阱尚未解除。上到一楼，玩家可以通过爆头或者引开的方式来躲过两个守卫，来到右方的门廊处，会发现有通风口可以使用。从通风口出口处朝向一直走，可以在目标房间大门左侧不远处找到收集品“The Grace of Insecurity”。



■收集品位置。

4. 扫光一楼的财物后前往二楼，记得小心楼梯间的碎玻璃。卧室中有房间的主人在睡觉，击倒或不理会都可以。入门右转就可以看到齿轮盒，剪掉线可以解锁目标房间的门禁和地下室宝箱的陷阱。这时玩家转向右方，可以看到一个衣柜，最下方的抽屉里藏着收集品“The Observant Lady”。

■收集品位置。

5. 清光卧室，回到一楼并进入目标房间，就可以拿到任务物品兼收集品“The Voice Box”。注意这时候如果玩家没有击晕屋子主人，他会赶来围堵玩家，需要在拿到物品后立刻回头出房并躲进刚才拿到墙上收集品的暗处，这里的房间有一个通风口会连接到大厅，靠其躲过敌人并前去地下室开宝箱，最后确保自己拿齐所有财物就可以原路离开了。

●关卡挑战

1. 保持全程不被发现。
2. 利用一次环境元素。
3. 用弓箭爆三个敌人的头。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

埃克特的委托三
Heartbroken

●难点提示

1. 这是一个纯解谜关卡，没有战斗，但是因为财物数量非常多，所以建议玩家们最好是细致地搜索场景中的每一个地点。先上二楼，这里的三个房间都需要被搜刮一空，其中走廊最尽头的房间里有着收集品“The Burnished Lady”。这是本关惟一有可能会错过的收集品，另外一个收集品“Automaton's Heart”是任务目标，不会错失。

■收集品位置。

2. 之后的房间解谜比较简单，就是先寻找按钮移动墙壁，然后寻找新的出口。玩家们只要多观察就会发现这个房间里每一堵墙上最多也只有两个门，有的只有一个，而房间则呈田字形分布，所以每按下一个按键都会导致房间的布局发生变化。这里的解谜顺序是先搜刮房间中所有财物，然后按下按钮，等墙壁移动完成后探索新房间，等所有财物都纳入囊中后再按下按钮，如此循环，就会在厨房开启一座电梯。

3. 搭乘电梯来到楼上，玩家会遇到了特殊谜题。谜题的目标是让所有砖块都同时处于下沉状态。但因为沉下一个砖块会令附近的砖块一同沉下，又或是令已经沉下的砖块升起，所以顺序是很重要的。这里以光标默认所在的砖块为1，以最后能够选择到的砖块为10，玩家需要按照2,5,7,9,10的顺序来沉下砖块，就可以解开谜题。

4. 乘坐另一台电梯来到楼下，面对最后一个踩地板谜题，这个谜题其实是有线索的，都在房子里散布的文件当中，文件对应的天数和符号就是玩家踩踏的顺序。这里为了方便不想看文档的玩家，直接写一下顺序。首先，面对地板，踩最右边的符号。第二步，前行一格。第三步，左转，一直走到最尽头的符号处。第四步，右转，前行两格。第五步，再右转，走一格。最后一步，左转直走，即可拿到“Automaton's Heart”。沿着符号方阵左方的铁梯直接爬到一楼的蓄物间，确保财物都拿齐后就可以离开了。

●关卡挑战

1. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

维托的委托一
Happy Medium

●难点提示

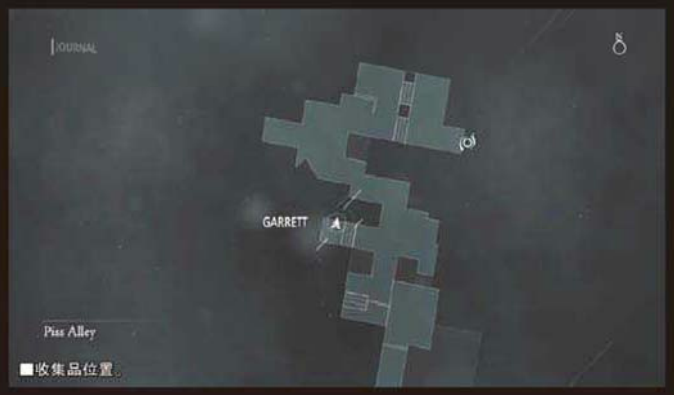
1. 任务进入点所在的场景高低差比较大，这个入口其实是处于最下方，只要落到最底下就可以看到。任务一开始的内容就是帮酒鬼，玩家先要从右方绕到闸门后，开门让酒鬼走进里面。之后有两个守卫要找他麻烦，记得潜到附近的开关处打开瓦斯喷火口，拦住守卫。当酒鬼在桥上被女人拦住时，去左方用转轮打开桥上的暗门，就可以让女人掉进水里。最后等酒鬼碰到被锁住的门并走到一旁后，帮他打开。帮了他这么多，玩家也终于换来了自己的好处，酒鬼会帮玩家喊门，守卫放酒鬼进屋后就把门开着，玩家就可以入内了。

2. 入屋后直接正面走，可以从地板上的空洞跳进地下室。这里只有一个守卫，解决他然后来到地下室的另一头，往上看会看到一个射击点，射出绳索箭然后爬上去，沿楼梯上到二楼，解决守卫之后就可拿走任务目标和收集品“The Talking Skull”。

3. 从另一边楼梯下到一楼，解决守卫，不要理会无害的酒鬼。在餐桌旁有一个大宝箱，打开后可以获得收集品“The Constant Lady”。

■收集品位置。

4. 最后沿路返回时，走到刚才有女人掉下去的桥上，看向左前方，会发现一个死胡同，里面会找到收集品“South Quarter Sluices”。然后就可以回到任务进入点结束本关了。



■收集品位置。

●关卡挑战

1. 保持全程不被发现。
2. 没有受到任何伤害。
3. 发动两次战斗击倒。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

维托的委托二
The Carnal Connoisseur

●难点提示

1. 本关的入口位置比较微妙，玩家需要现在场景中的暗巷里寻找一个可以通往建筑上层的暗门，进入后就会发现可以从二楼攀爬到在对面建筑三楼的入口。

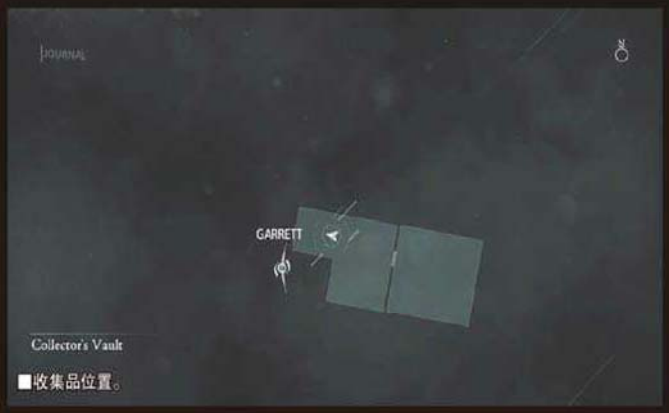
2. 任务开始后，立刻跳出窗外然后往上看，会看到一个射击点，通过射击绳索就可以直接荡到对面，进入室内，来到卧室后会看有个仆人被屋子主人隔着门吩咐任务，等他们对话完毕后跟上仆人把他打晕，避免麻烦。

3. 搜刮完二楼后下到一楼大厅，靠近后门的大厅里有一个守卫，也有收集品“What is There Cannot be Seen”。因为守卫看着大门，所以玩家需要用巧妙一点的方法，先去隔壁大厅打开联通这个大厅的门，引开守卫，然后绕到走廊从另一边进入有守卫的大厅，趁着守卫检查门的时候将其击晕，就可以安全地拿收集品了。

■收集品位置。

4. 清空一楼，沿楼梯回到二楼，从和后门一个朝向的窗户来到外面，等下方两个守卫对话完成并完全分散后，高空击倒留在原地的那一个，再伺机击晕另一个。进入地下室，调查画框，并在之后露出的保险箱上输入密码812，开启暗门。之后在这个房间里可以拿到任务物品兼收集品“The Octopuss”。

5. 别忙着走，按下熊标本左方墙上的隐藏按钮，就会开启隐秘地下室，在宝箱里可以找到收集品“The Virtuous Lady”。之后重新回到后院，不过这次玩家要重新回到大屋二楼，再次去到后门的窗户处，接着走向右边，就可以沿着一条小巷离开。注意这里也有财物需要收集，然后出口处还有一个守卫挡路，要一并处理掉。最后把之前通过绳索荡过的地方扫荡一遍，确保拿走所有财物就可以离开了。



■收集品位置。

●关卡挑战

1. 保持全程不被发现。
2. 不杀死或击倒任何敌人。
3. 发动一次高空击倒。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

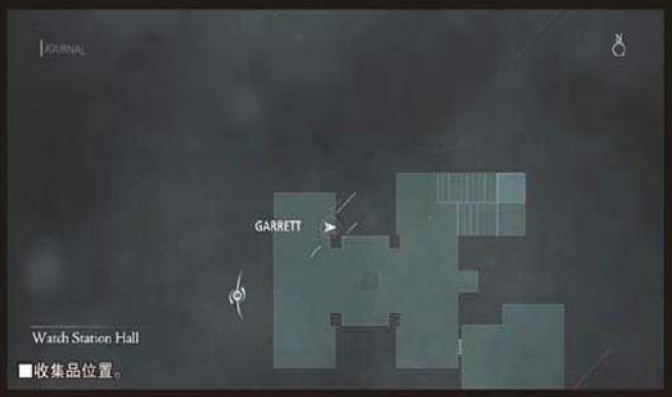
维托的委托三
Sideshow Attraction

●难点提示

1. 这一关的任务地点在被卫兵把守住的区域，玩家可以在看到燃烧房屋和卫兵巡逻区域的暗处往上看，应该会看到一个射击点，射击绳索箭并攀爬上去，小心躲开陷阱并通过开锁打开一扇门并在之后的区域通过通风管道爬到另一边，就会绕到卫兵后方。小心这里还有一个带火炬的守卫，躲开后点击任务地点大门即可开始任务。

2. 任务一开始的区域巡逻敌人比较多，如果玩家想要尽量多获得可达成目标那或许要花上一番功夫，个人建议是与其努力达成前两个目标，不如用稳妥的方式达成后两个目标，可以省不少功夫。这一层没有收集品，玩家把财物拿光即可。

3. 来到楼下，解决掉碍事的敌人后，可以专注于收集财物和收集品。无头雕像面向的方向右方凹槽里有收集品“Watch Station”。而雕像身后左方的房间里有收集品“Porcelain Lady”。这是本关惟二的收集品。



■收集品位置。

■收集品位置。

4. 最后来到楼下，可以在牢房里找到目标，满脸胡子的“伊莎贝拉”小姐。不过玩家一开牢房门她就被吓晕了。先别急着拖着她走，因为牢房外会出现新的敌人。把他们都处理掉后再拖着伊莎贝拉从地下室的通道处离开即可。

●关卡挑战

1. 保持全程不被发现。
2. 转移四个敌人的注意力。
3. 发动四次战斗击倒。
4. 拾取所有财物。

●关卡重玩地点

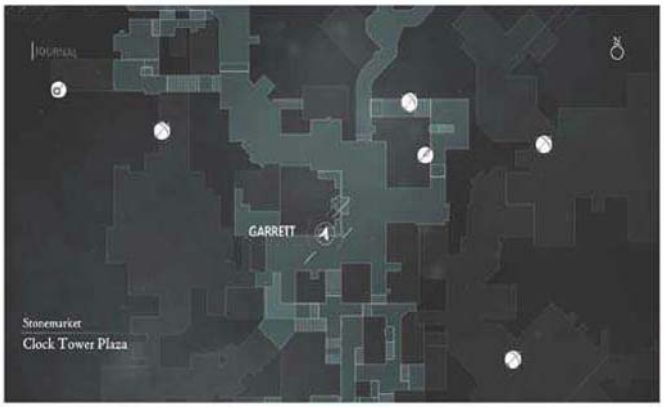
大地图收集

在开始大地图收集之前提醒一下玩家，因为只有接完了所有巴索的委托才可以真正地完成大地图收集，所以不妨把这部分放到主线通关之后再来完成。

●City Heritage Plaques套装

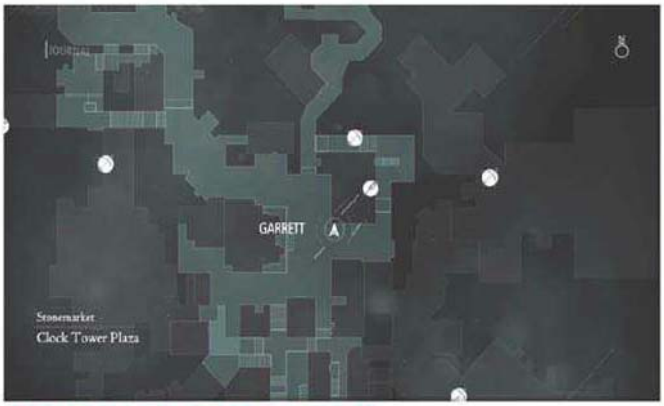
1.Stonemarket Clock Tower

就位于加列特的藏身处下方，离开钟楼后往左下方一看就大概可以看到。



2.The Crippled Burrick Tavern

就在前往巴索的酒馆所在场景不远处的路口，附近会有两个守卫长期在巡逻。

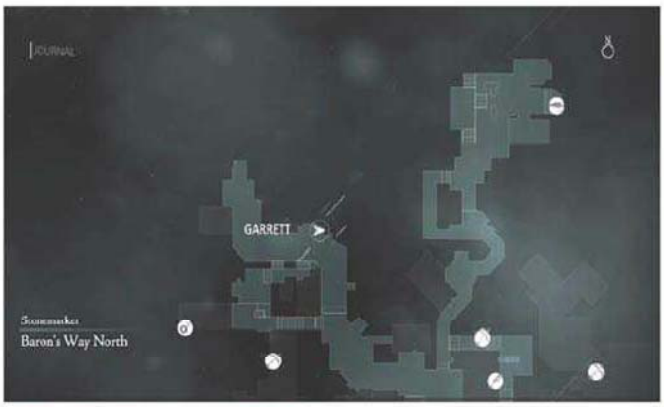


3.Our Lady of the Iron Litany Chapel

在乞丐女王身处的废弃修道院入口附近。

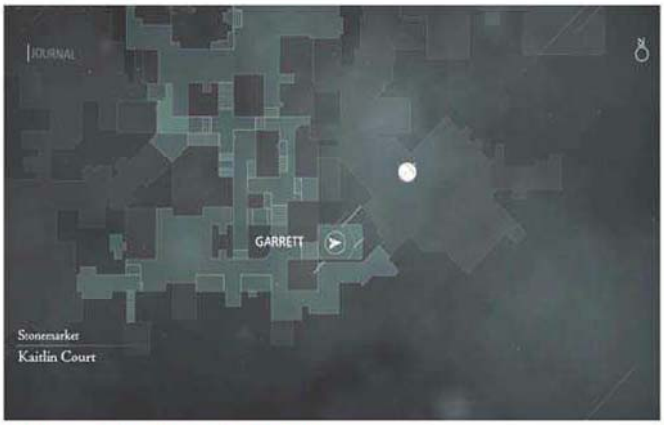
4.Stonemarket First Bank

正面看着钟楼，沿着其右边的道路走，来到“Baron's Way North”就可以看到有守卫看守的银行大门，收集品就在门附近的墙上。



5.Obediah Northcrest's Obelisk

地图位置所示的石柱底部上挂着，取下后会出现一个隐藏开关。

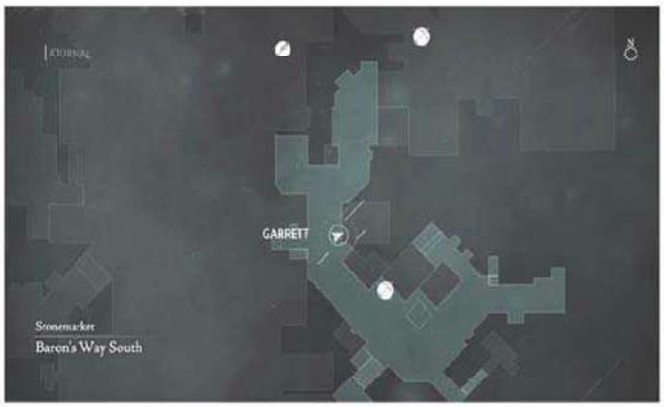


6.Ulysses Northcrest's Obelisk

地图位置所示的方尖塔底部上挂着，取下后会出现一个隐藏开关。

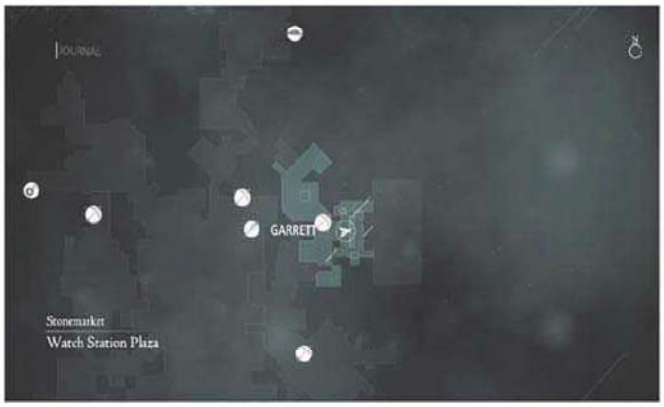
7.Barnabus Northcrest's Obelisk

地图位置所示的地方撬门进入，内部祭坛有陷阱，可以通过拧下这个收集品来开启关闭陷阱的开关。



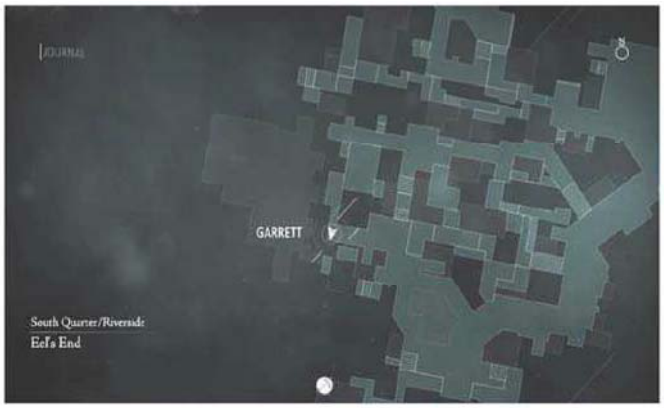
8.Archibauild Northcrest's Obelisk

地图位置所示的方尖塔底部上挂着，取下后会出现一个隐藏开关。



9.Carlysle's Mill

地图位置所示的墙壁上，右方是一扇大门。

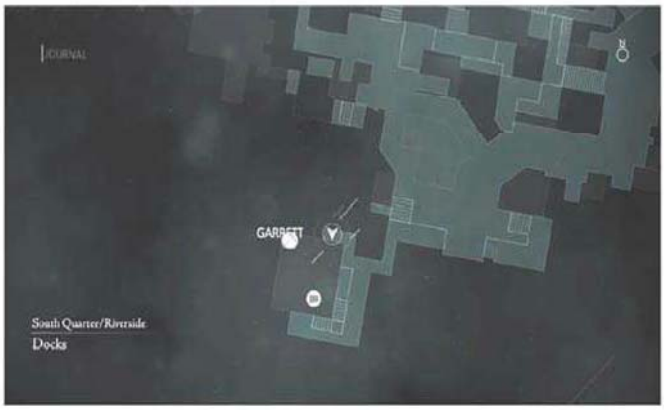


10.Customs House Bridge

地图位置所示的墙壁上。

11.The Siren's Rest

地图位置所示的墙壁上。



●The Mortal Coils套装

1.Harlequin Bracelet

在地图位置所示的大宅当中，其最深处的古墓里一口棺材上。

2.Mash Adder Bracelet

在地图位置所示的公寓当中，位于上层，需要撬窗进入。

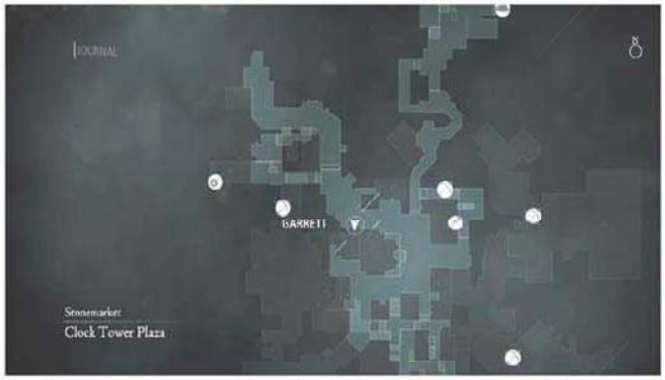
3.Wellpool Viper Bracelet

在地图位置所示的公寓当中，需要通过按下隐藏开关然后进入房屋上层在宝箱中找到。

●Flowers Eternal套装

1.Hydrangea Brooch

在如图位置通过撬窗进入后在屋内获取，保险箱密码是 824，窗户位于高处，需要先在附近用绳索箭和射击点创造出攀爬绳索才能道达。

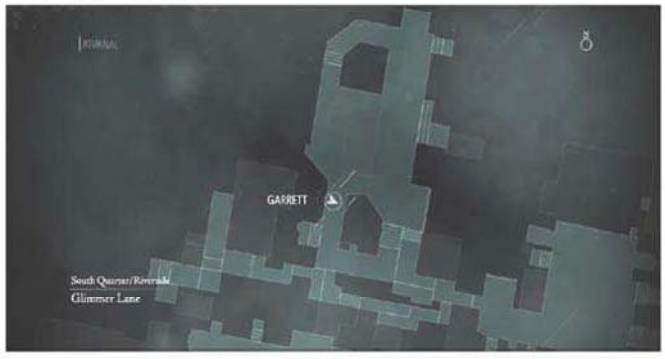


2.Lilac Brooch

在地图所示位置哨塔的下方木箱上，需要清理附近守卫来避免被攻击。

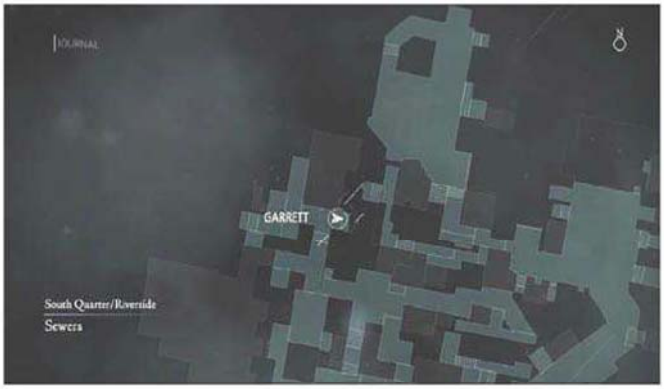
3.Iris Brooch

在地图所示位置往上看，对射击点发射绳索箭后爬上去，然后撬窗进入。收集品所在抽屉看似不能开启，实际上是通过柜子里被花瓶挡住的隐藏开关开启。



4.Sunflower Brooch

在地图所示位置通过绳索爬到最下方后获得，该处位于地图的最低点。



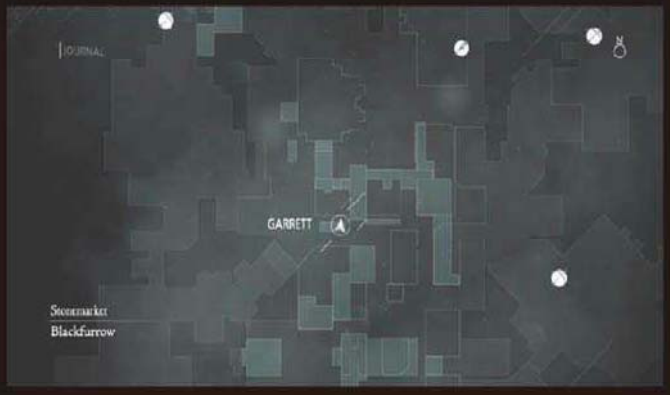
●The Court of Montonessi套装

1.The Insatiable Appetite

位于第四章任务触发地点左方的门后，开锁进入并在地下室找到一个通风口可以进入秘密场所，通过启动开关可以开启密室，里面就有这个收集品。

2.The Dangers of Seduction

在地图所示位置进入该房间，偷走挂在墙上的收集品。



3.The Arrogance of Nobility

在地图所示位置撬窗进入的公寓中，就在桌子上方。

4.Rutting out of Season

在地图所示位置撬窗进入的公寓中，位于浴室墙上。

5.Living a Lie

在地图所示位置撬窗进入的公寓中，位于厨房墙上，需要通过绳索箭创造攀爬绳索来到达窗户处。

●Unique Loot套装

1.Golden Keep

点击“Obediah Northcrest's Obelisk”、“Ulysses Northcrest's Obelisk”和“Archibauild Northcrest's Obelisk”后方隐藏的开关，然后前去埃克特的商店领取这个物品。

●The Pinned Castinets套装

1.Oilbox

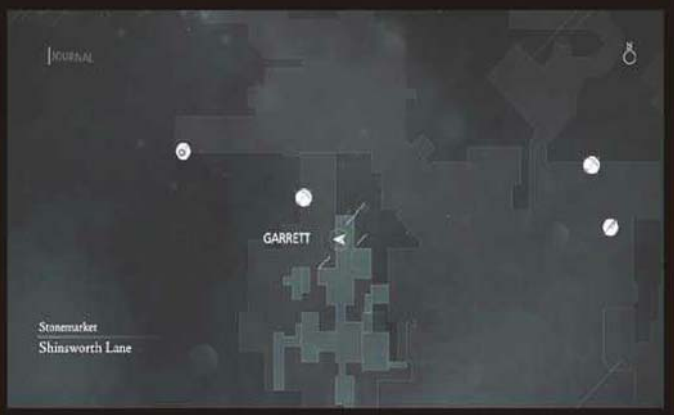
在地图所示位置按下隐藏开关，撬开保险箱并按下里面的按钮后开启区域。房间中的吧台后方藏有这个收集品。

2.Dawn Gauzy

在地图所示位置向上方射击点射出绳索箭，通过窗外空中走道和绳索来到对面屋子中获得。

3.Ghost-Girl

在地图所示位置通过通风口进入房间，再于窗户处上方射击点创造绳索，来到下层的房间后获得。



白金攻略

奖杯综述

奖杯总数 38 | 铜杯 24 | 银杯 8 | 金杯 5 | 白金 1

白金难度	4/10
白金所需时间	30–40小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

尽管有着一些不太友好的要求，但《神偷》的白金难度其实并不是非常高，要拿下所有奖杯也只需要35–40个小时。玩家需要注意两个地方，一个是游戏本身的设定决定了玩家最合理的白金过程必须要将游戏通两遍，试图只打一遍只会白白浪费玩家的时间。第二个是游戏本身是可以选关重打的，所以玩家可以通过多多尝试来补回原本有可能在关卡中错过的奖杯。个人建议玩家们在第一遍游戏时选择任何自己喜欢的难度来进行游戏——最好是简单难度，这一趟的内容主要是拿下所有剧情奖杯，和全部的收集还有所有累计型的奖杯，以及完成所有客户委托任务和巴索委托任务，加上挑战关卡。如果过程顺利，玩家在进入第七章之前应该就可以解决掉所有这些内容，并顺利进入结局。之后，当玩家开始第二遍游戏时，应该只剩下“Something to Prove”、“A Moral Victory”、“Clear Headed”、“Hard Times”四个奖杯没有获得，在不被发现、不杀死或打晕任何人、不开启专注模式、使用大师级难度和高达700点以上的自订难度条件的情况下打通游戏第二遍，就可以拿下白金奖杯。

奖杯详解

Man of Steal 白金

奖杯说明：获得此奖杯外的所有奖杯。

Obsessive Compulsive 铜杯

奖杯说明：在一个章节关卡中偷走所有的财物和收集品。

奖杯详解：推荐在第一章完成，原因自然是本关最简短而且财物和收集品也最少，对于致力于刷可选达成目标的玩家来说，这个奖杯也是没难度的，因为在一个关卡中达成全财物获取本身就可以立刻解锁这个奖杯。

Sleight of Hand 铜杯

奖杯说明：在一次游戏流程中偷100个钱包。

奖杯详解：因为大地图中的守卫在转换几个场景后就会刷新，而且关卡也可以重打，所以玩家就算没有偷窃钱包的习惯，要补上100个也是不难的，但建议最好平常就在游戏中多多偷窃，说不定就会自动解开了。

Quickly Pick a Lucky Lock 铜杯

奖杯说明：用大师级的速度（5秒内）开一个锁。

奖杯详解：在熟悉了开锁的方法并升级了最高级的开锁器后，开一个最简单的锁绝对花不了五秒钟，奖杯自然就手到擒来了。

Something to Prove 金杯

奖杯说明：用700点以上的自订难度打通游戏。

奖杯详解：最合理的700点选择已经在主线任务攻略中写清楚，当然喜欢自我挑战的读者也可以增添其他项目，或对其按照自己习惯进行优化，只要点数达到700点即可。但记得最好不要改基础难度，保持用大师级，因为一来难度会影响点数倍率，玩家为了达到700点只能塞进更多的限制规则，二来是这样会错过“Hard Times”奖杯。

Dark Archer 铜杯

奖杯说明：完成10个可选达成目标。

奖杯详解：参考“Legend in Leather”。

Legend in Leather 金杯

奖杯说明：完成25个可选达成目标。

奖杯详解：可选达成目标的具体解析已经在系统部分中有提及，25个可选达成目标量不算大，不过想要取得也不容易，除了主线任务保证每个都拿下两个目标外，支线任务还必须补上9个。不过因为这些目标可以通过重玩关卡来补全，所以玩家们大可以等到一周目通关后通过重试来补全。

Mint Condition 铜杯

奖杯说明：完全无伤地连续打通三个章节。

奖杯详解：如果玩家足够小心，在第一周目就可以拿下，如果没有拿下也没关系，二周目的自订规则里就包含了不能受伤这个规则，所以打过前三个章节之后就会解锁。

Focus on the Tasks at Hand 铜杯

奖杯说明：使用专注模式来偷一个钱包和开一个锁。

奖杯详解：因虽然玩家一开始就可以用开启专注模式的方式来偷窃和开锁，但只有升级了对应的增益效果后才会算进这个成就里，所以请在升级了对应项目后再来尝试解锁。这两个行动在游戏中的使用频率都是非常高的，所以玩家一般会自然解锁。

A Moral Victory 金杯

奖杯说明：在没有击晕或杀死任何人的情况下完成游戏。

奖杯详解：这个奖杯要求玩家不使用任何暴力手段来躲过敌人，因为二周目的自订规则里面就包含了不准击倒或杀死敌人的要求，所以这个奖杯会在通关后自然解开。

One Step Ahead 铜杯

奖杯说明：破坏十个陷阱的机关盒。

奖杯详解：破坏陷阱的机关盒是让其无效化的最直观手段，鉴于这种情况在游戏中非常常见，所以凑够十个完全不成问题。

Clear Headed 银杯

奖杯说明：不使用任何专注能力地玩到最后一章。

奖杯详解：在玩家对关卡足够熟悉的情况下，专注模式并不是必须的，而在二周目的自定义规则中，这个能力是被禁止的，于是玩家自然会在玩到最后一章时解锁这个奖杯，而且不存在误操作导致开启专注模式的问题。

Hard Times
银杯

奖杯说明：使用大师级（Master）难度完成游戏。

奖杯详解：二周目的自订规则中基本难度就是选用大师级难度，所以只要二周目通关就可以轻松拿下。

Modesty Denied
银杯

奖杯说明：在挑战地图中获得500万分或以上的分数。

奖杯详解：听起来很夸张，但实际上不是很难，因为挑战地图模式中是有连击倍率加成的，只要玩家保持高连续偷窃次数，并尽量不被守卫打断，就算在游戏过程中看起来分数很低，在结算时就会立刻翻上几倍，所以500分并不是特别难，选一张熟悉的地图多练几次就可以拿下。

Child of the Shadows
铜杯

奖杯说明：没有惊动任何人地完成一个章节。

奖杯详解：这里的要求是敌人不能够进入红色戒备状态，对于走幽灵风格的玩家来说是轻而易举，但如果玩家走其他风格那可能就达成不了。不过考虑到要白金的玩家肯定需要在二周目用幽灵风格通关，这个奖杯是会自然解开的。

Hail of Glass
铜杯

奖杯说明：用弓箭射爆一个在半空中的瓶子。

奖杯详解：玩家首先需要一个瓶子和一些箭支——最好是尖头箭，然后把专注能力的速度项目起码提升一级，让玩家在专注模式中瞄准时可以让时间放慢。之后在尝试前存个档，剩下的就是投掷玻璃瓶，然后开启专注模式并拉弓将其在半空中射烂。虽然有时间减慢，但要做到这一点还是需要一点尝试的，记得要打好提前量。

Health Hazard
银杯

奖杯说明：使用环境元素杀死或击倒十个敌人。

奖杯详解：如何使用环境元素去击杀或击倒敌人已经在前文的“击倒与击杀”部分有介绍，玩家需要注意的是这一类环境元素一般只存在于关卡当中，大地图中是见不到的，所以虽然十个敌人不多，但如果没有利用好机会，想要达成这个奖杯就只能重玩关卡了。

Priceless
铜杯

奖杯说明：获得一整套收集品套装。

奖杯详解：参考“What's Yours is Mine”奖杯。

What's Yours is Mine
银杯

奖杯说明：完成所有收集品套装。

奖杯详解：本次攻略中已经把主线任务、客户委托任务和大地图上的收集品全部标注，各位玩家可以参考获取，又或是参考本期杂志附送的全收集视频来集齐。注意专注能力提升的第一个项目第二项就是在场景中用蓝色手印标记出收集品的所在，及早点出这个能力可以让玩家的全收集之旅事半功倍。

Hidden Agenda
铜杯

奖杯说明：发现15个秘密场所。

奖杯详解：参考“Finders Keepers”。

Finders Keepers
银杯

奖杯说明：发现所有秘密场所。

奖杯详解：当玩家进入一个区域并发现画面右上角显示“+New Map”的时候，就表示你发现了一个秘密场所，游戏中共有73个秘密场所，相当一部分都是和玩家潜入路线还有收集品获取有关，所以当玩家达成全收集和全任务完成时，隐藏区域应该已经解锁得七七八八了，如有遗漏，建议参考本期杂志附送的隐藏区域全收集视频进行补全。

Cache Dispenser
金杯

奖杯说明：累计消费4万金币。

奖杯详解：玩家光靠偷窃存满4万金币是蛮辛苦的一件事情，但其实只要玩家收集完一个收集品套装就会获得金钱奖励，全收集的奖励金额达到3万金币，所以玩家自己只需要存个1万金币左右，靠着所有的任务奖励和途中的拾取，这个额度是绝对能达到的，之后只要买下Spectral Aspect和Wordslayer两个巨贵的道具，这个奖杯就已经唾手可得了。

Working Overtime
银杯

奖杯说明：完成城市中所有的客户委托任务。

奖杯详解：实际上客户只有两位，委托只有六个，具体攻略都已经刊登在客户委托攻略部分，玩家只要将六个任务都完成就可以获得本奖杯。

Dastardly Deeds
金杯

奖杯说明：完成所有的巴索委托任务。

奖杯详解：巴索委托任务共有25个，会随着流程而开启，建议是通关后一次过全部接上并全部做完，除了一个委托的场景略为复杂一些，绝大部分委托任务简单直观，而且任务会当场完成，不用回去和巴索汇报。

All That Glitters
铜杯

奖杯说明：偷走5个收集品

奖杯详解：参考“What's Yours is Mine”奖杯。

More Heist Less Speed
银杯

奖杯说明：耗费15小时或以上的时间才通关。

奖杯详解：如果玩家把全收集、达成最多可达成目标还有全任务完成都当成是游戏目标，那么拿下这个奖杯是没什么难度的。注意其实玩家就算通关了也没关系，只要游戏时间达到15小时后重新再打通一次第八章即可。

Happy Birthday
铜杯

奖杯说明：在游戏中累计熄灭16根蜡烛。

奖杯详解：靠近蜡烛然后按调查键即可，任何类型蜡烛都可以，数量达到16根就会立刻解开。

Old Habits Die Hard
铜杯

奖杯说明：在游戏第五章中找到所有隐藏宝物。

奖杯详解：这一关共有五个金色钱包，藏在了男病房和女病房区域，一般都是位于通风管道和廊檐上，将它们都集齐就可以获得本奖杯，对于想要完成本关搜集所有财物的玩家来说可以说是顺便取得。

Two Faced
铜杯

奖杯说明：在游戏第一章中找到珠宝店里的两个面具。

奖杯详解：两个面具一个在珠宝店第一层的橱窗里，一个在地下的保险柜里，两个都是收集品，按照攻略的指引收集就不会错过。

The Drop
铜杯

奖杯说明：完成序章。

Lockdown
铜杯

奖杯说明：完成第一章。

Dust to Dust
铜杯

奖杯说明：完成第二章。

Dirty Secrets
铜杯

奖杯说明：完成第三章。

A Friend in Need
铜杯

奖杯说明：完成第四章。

The Forsaken
铜杯

奖杯说明：完成第五章。

A Man Apart
铜杯

奖杯说明：完成第六章。

The Hidden City
铜杯

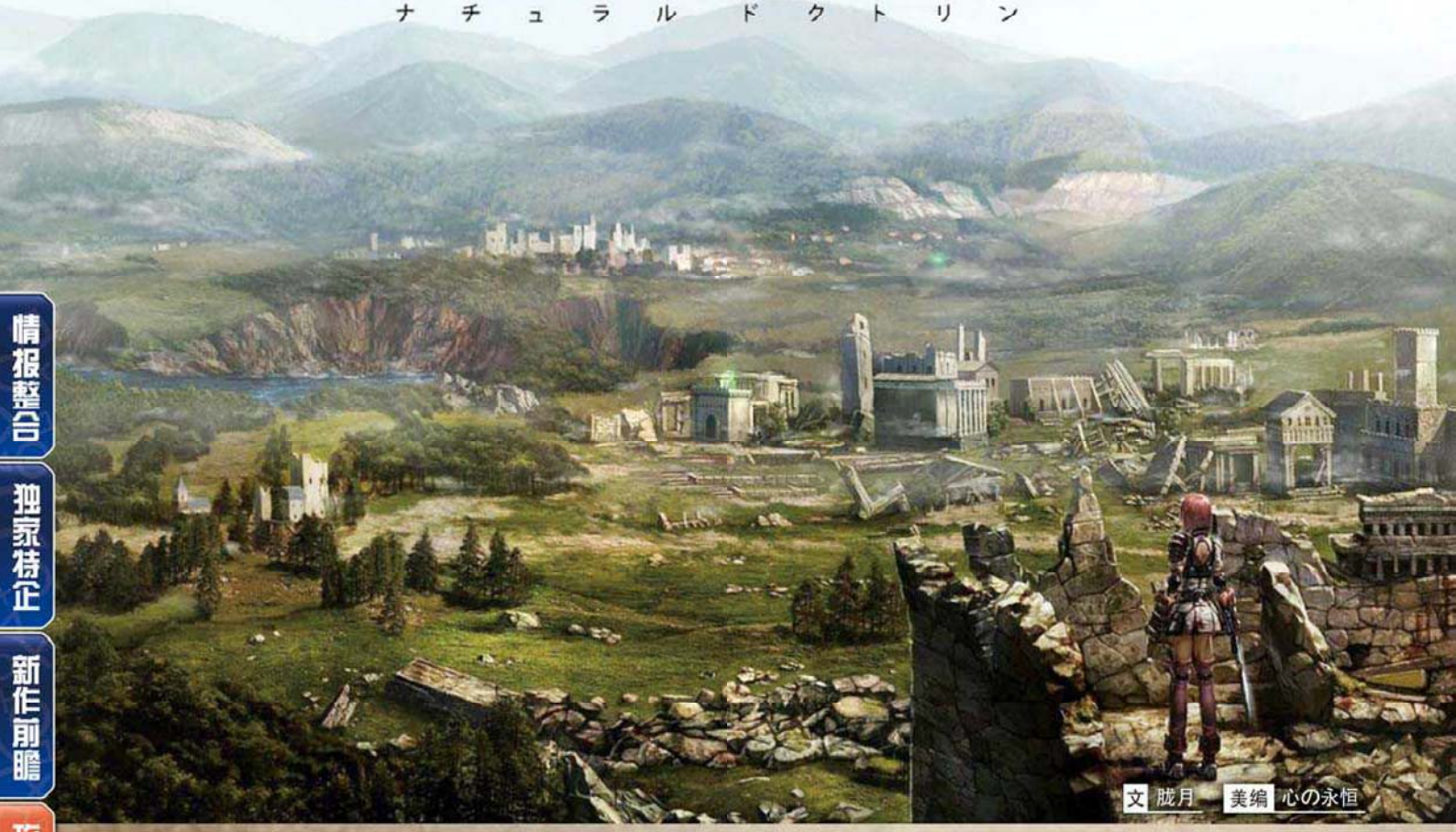
奖杯说明：完成第七章。

The Dawn's Light
铜杯

奖杯说明：完成第八章。

NATURAL DOCTRINE®

ナチュラルドクトリン



文 胧月　美编 心の永恒

系统指南

操作说明

按键	功能
左摇杆	角色移动/目的地选择（世界地图画面）
右摇杆	指令目标选择
十字键	技能选择/光标移动（菜单画面）
○键	确定
×键	取消行动/快进事件对话/长按并配合左摇杆可让角色快速移动
△键	自动锁定移动后可攻击到的目标/角色更换装备或养成(世界地图画面)
L1键	隐去左上角的角色技能
R1键	变换视角/缩放地图（世界地图画面）
SELECT键	切换左上角技能说明是否完整表示
START键	打开主菜单

基本系统

胜败条件

关卡的胜利条件分全歼敌人或安全撤退到指定区域两种，也有两种胜利条件复合在一起的情况。GAME OVER 条件就严厉许多——中前期任何一名角色在战斗中阵亡，就会不讲情面地失败，需要从关卡初始(部分较长的关卡可从中途)重新攻略。

这是一款硬派的战棋游戏，核心系统虽然集中简练，但理解起来需要花费一段时间，一旦熟悉后就能体验到象棋残局般的博弈乐趣。由于整体风格古旧、阵亡条件苛刻且教学部分不够亲切，导致不少玩家对本作未曾留意关注或初期便早早放弃，不得不说是件非常可惜的事情，希望能借助本篇攻略，让您了解该优缺点均十分显著，同时策略性又极为丰富的小众作品。

自然法则	角川Games	策略角色扮演
PS4 NATURAL DOCTRINE		日版
2014年4月3日	本地1～2人、在线1～2人	下载版：6296日元
对应交叉存档		对应玩家年龄：15岁以上

地图区域与移动

每一关地图均由多个区域组成，各区域基本是形状比较规则的直角几何图形，任意一名角色每次行动可自由移动两个区域。每个区域都有不小的空间，玩家可自由调整角色在区域里的位置，利用地形减轻来自敌方的伤害，或透过一些缝隙对敌人远程狙击。移动有一些额外需要注意的规则：1. 不得移动到敌方的红色区域，除非将其消灭；2. 任何一个区域不得同时配置超过 4 名角色；3. 角色处于濒死状态时每次只能移动一个区域；4. 石巨人（ゴーレム）占 2 个单位，即当区域里有石巨人时，至多只能另外再配置 2 名角色；5. メル操作石巨人移动时，间隔不得超过 2 个区域。

特殊地形与地标

地图上存在一些能通过特殊指令来改变状态的地形与地标，像不太结实的墙壁（もろそうな壁），要通过アンカ的爆弹破坏；吊桥要通过石巨人的攻击令其放下。此外还有宝箱和机关（大门、铁栅、扳手等），二者都不能在连携行动中对其进行动作，必须由单独行动的角色才能打开。部分宝箱是上锁的，日语显示为“施锭”，只有アンカ才能打开。许多机关在启动后会出现敌方的伏兵。

魔法物质プルトン

プルトン是从宝箱里获得的稀有物质，其总量在画面右上角以蓝色圆形中的数字表示，ネブラ的魔法、石巨人的特殊攻击、部分特殊射击的使用都要消耗该物质。主线中获得的プルトン总量是恒定的，虽然可以去自由关卡中刷取，但获得效率极低。由于产量极少，中前期玩家必须省着点用，以防后期激战时紧缺。推荐中前期只在以下情况下使用它：1. 必须由ネブラ启动关键连携，否则会被秒杀；2. 歼灭大爬虫时可使用“魔力の铳弹”；3. 对付部分 HP 特别高的 BOSS 时可使用石巨人的“挟击の万力”；4. 必须阻断关键敌人的连携，否则会被秒杀时，可使用ネブラ的“ゆりかご”来打断。

攻击

分为近战、枪械和魔法三种，各自的攻击范围和消耗略有不同。

近战

只能攻击邻接区域，不受地形的遮挡限制。近身攻击武器有单手和双手的分别，单手武器攻击次数多，单次攻击力偏低；双手武器攻击次数少，单次攻击力高。单手和双手武器均有一定的格挡率可挡开对方的攻击，部分装备盾牌的角色也能用盾牌防御敌方攻击。任何角色对于近身攻击，都有一定几率回避开。除普通攻击外，其他特殊攻击在使用一次需经过一定的冷却回合才能再次使用。

枪械

可攻击距离不超过 2 个区域内的敌人，枪械技能“远间の射击”可攻击不超过 3 个区域的敌人。与近战不同，枪械大幅受地形制约，高低差和障碍物均有可能导致射击无法命中敌人，因此在发动攻击前，要确保攻击指向的矢量箭头能准确无误地停在目标身上。若枪击角色和敌人之间隔着己方角色，会出现误伤的危险。当枪手和战士同时攻击一名角色时，系统会让枪手优先攻击，因此不必担心近战肉搏致使敌人的位置发生改变。除普通射击外，其他特殊射击在使用一次需经过一定的冷却回合才能再次使用。

魔法

魔法攻击方差较大，对于魔法抗性强的敌人而言，其攻击力也许还不如普通攻击。当然对特定敌人也能产生极高的输出。魔法的优点在于地形局限性小。

回复

道具和魔法均可回复角色，本作的道具并非存储品，玩家可近似将它视为不消耗プルトン的技能。角色通过攀登技能树来获得回复类道具，每关中能使用的道具数是限定的，但到了新关卡会自动布满。回复类魔法同样消耗プルトン，没有使用次数限制。由于连携系统的存在，本作中回复的意义并非仅限于加血，经常会出现为了连携而故意给满血角色吃回复药的情况。

辅助

依然分为辅助技能和辅助魔法，辅助技能不消耗プルトン，但每次使用后有一定的冷却回合。辅助魔法既有 BUFF 类，也有特殊效果类，比如对付低智能型敌人非常好用的“ゆりかご”，能让敌人陷入多回合的睡眠状态，切断连携链。BUFF 类的辅助技能，如イフ的“勇将の鼓舞”、アンカ的“奋起の策”等，在使用过后经过一定冷却回合才能再次发动。

应射

较为特殊的攻击方式，无法主动发动，相当于我方角色在被敌人攻击时的援护反击。应射的发动者仅限于装备枪械的角色，当敌人攻击我方角色且敌人处于枪手的射程内，枪手就能在敌人出手前先进行一次射击，如果能一击将敌人打倒，那我方被攻击角色就可免于伤害了。应射受地形限制，即发动角色与敌人之间不能有障碍物，另外要注意应射是援护技，无法对自己发动。每次应射的射击次数只有一次，和枪械攻击有可能误伤自己人不同，应射时如果被己方角色挡住了射击目标，会自动停止应射。

角色养成

本作角色养成系统相对简单，自由度比较高，可针对关卡需要随时调整。在世界地图上按△键进入编成画面，再以十字键+○选定角色，可查看角色的详细数值和装备，该界面下按○可为角色更换装备，按△进入下一级的技能树，自由设定技能。技能树中带红框的技能是默认拥有，其他技能可使用技能点自由点亮或熄灭。各技能对应的横坐标数字表示该技能的等级限定，只有角色等级不小于该数字时，才可以点亮相应技能。

角色各数值解说

名称	功能
レベル	角色等级，等级提升后获得技能点
经验值/次	当前总经验值与下一次升级所需达到的经验值
ヒットポイント	HP，变为0时角色死亡
筋力	每提升一点，HP+1，并提高角色的近战攻击力
体力	每提升一点，HP+8，并提高角色对睡眠和中毒的耐性
技量	每提升一点，命中率和暴击率 +2%，并提高角色的射击攻击力
敏捷	增加武器的攻击次数，各武器增加攻击次数的敏捷度不一样
精神	所有攻击技能的攻击力提升

角色各数值解说	
名称	功能
知力	魔法攻击力提升
信心	回复魔法和回复药的回复量上升
近接/射击	近战伤害/射击伤害
火/冰/雷/酸	火属性攻击/冰属性攻击/雷属性攻击/酸属性攻击
毒/吸收	附加毒属性/附加吸收属性
命中/格挡	命中率/武器格挡率
盾防御/回避	盾防御发动率/回避率

连携

连携是本作的核心系统，它的意义并非单是提升攻击力的锦上添花，而是威胁到了生存与过关。本作中敌我双方都是高攻低防，基本互相秒杀，我方任何一个角色很难抵挡住由2个以上敌人发动的连携攻击，而任一角色的死亡都会导致GAME OVER，因此在彻底理解连携系统前，玩家几乎寸步难行。

行动顺序与连续行动

行动顺序在游戏中以片假名“**イニシアチブ**”表示，显示在画面的上方。两个粗体白色的“<”符号之间是一回合内敌我双方的行动顺序，通常情况下每人每回合限行动一次。比如初期显示的行动顺序为“**イフ**→敌人A→**ヴァシリ－**→敌人B→**ジ－ク**”，从**イフ**行动到**ジ－ク**结束为完整的一回合。如果在**イフ**行动期间打倒了敌人A，则**イフ**行动完后立即切换至**ヴァシリ－**，这样就形成了连续行动。如何取得更多的连续行动，能让携更顺利地进行。

由于回合内的行动顺序是固定的，且不进行连携时每人每回合仅限行动一次，那么在打开门、扳动扳手等机关时，建议让每回合必定最先行动的**イフ**来完成，这样接下来行动的是我方第二名角色（通常是**ジ－ク**），乃至后面的角色都能保留当前回合内的行动权，更容易取得该回合内的连续行动。如果让我方最后一名角色开门，那么本回合内我方就没人再可行动，而必定被敌人抢先攻击。因为行动顺序固定，因此击倒敌人获取连续行动的关键，是让我方行动顺序靠后但攻击强力的角色（如**タチアナ**、石巨人）最初就参与连携，这样不断击倒行动顺序靠前的敌人，让我方更多角色连续行动，继而带动这些强力角色多次参与攻击。

连携与储存

连携能让我方角色连续进行攻击，如果在一开始就让**イフ**带动所有队员连携完毕，那么本回合内我方的行动机会便全部耗尽。参与连携行动的角色虽然在本回合内不能启动连携，但仍然可以多次参与其他角色发起的连携。因此，在连携时可故意让行动顺序较前的角色不参与连携，使用储存（**リザ－ブ**）指令保留自己在该回合的连携启动权。先让其他角色的通过连携，消灭在执行储存指令角色前行动的敌方角色，取得连续行动，再让储存的角色启动新一轮连携，即可最大限度地提升我方在单回合内的攻击次数。

以上说明也许不够直观，举例来说，敌我双方行动顺序为“**イフ**→敌人A→**ジ－ク**→敌人B→**アンカ**”，这样只要能打倒敌人A，**イフ**和**ジ－ク**便能连续行动。**アンカ**此时的行动取决于**イフ**是否能独自消灭敌人A，如果可以，那么只需**イフ**攻击，**ジ－ク**和**アンカ**均执行储存，这样在消灭敌人A后**ジ－ク**立即行动。让**ジ－ク**连携**イフ**消灭敌人B，**アンカ**仍然执行储存，那么在消灭敌人B后又立即可以让**アンカ**连携前两人。

连携条件

只有特定的指令才能启动连携，各指令的连携条件各不相同，有如下四种。

对象区域内的所有队员

使用回复药和回复魔法的指令可令对象区域内所有队员参与连携，比如某区域里有**イフ**、**アンカ**、**タチアナ**三人，这时轮到**ネブラ**行动，让**ネブラ**对三人中任何一人使用回复魔法，即可令这三人参与连携，再对关键敌人展开一轮射击。

邻接区域内的所有队员

执行盾防御指定可令防御角色邻接区域内的所有角色参与连携，这在撤退关卡中相当有用。理想情况下，一名盾防御的角色可让周围四块区域的己方角色全部进入连携。

能够攻击到同一对象的所有队员

稍微不太好理解，即当我方某角色指定攻击目标后，本回合内我方所有“有可能”攻击到该目标的角色都可参与连携。“有可能”的意思是，参与连携角色在当前位置虽然攻击不到目标，但移动后若可参与攻击，同样可发动连携。连携时未必要攻击同一目标，只要满足“可能”这一条件并顺利启动连携，那么连携角色的具体操作由玩家自由执行。

地图内全体队员

全体BUFF类技能一旦发动，不管我方队员之间距离多远，也可以无条件发动全体连携，所以**イフ**和**アンカ**的全体BUFF不仅有战术意义，也有战略意义。

战术连结

多名角色在一次连携行动中同时攻击一个敌人时，只要彼此间的距离不小于两米（两米是游戏中的长度，具体多长只能抽象体会），就能形成对攻击有加成作用的战术连结（**战术リンク**）。战术连结的组合方式如下所示，其中效果最为明显的是三近战组合，伤害加成率可

达 250% 以上，在对付一些高血量 BOSS 时有特效。枪手之间的连携尽管不加伤害，但由于枪手自身就是连携攻击时的主力输出，提高命中率和暴击率后同样非常实用。魔法则是无法形成战术连结的。

组合	连结名称	效果
近战+近战	ストレートリンク	伤害
近战+枪手	スピットファイア	伤害与暴击率
枪手+枪手	ダブルショット	命中率与暴击率
近战+枪手+枪手	ツインショットデルタ	伤害与暴击率
近战+近战+枪手	ブリッツファイア	伤害与暴击率
近战+近战+近战	デルタアタック	伤害

组合	连结名称	效果
枪手+枪手+枪手	トリプルショット	命中率与暴击率
近战+近战+枪手+枪手	ダブルブリッツファイア	伤害与暴击率

CHECK 4人以上的战术连结情况

如上表所示，4 人战术连结仅有“近战 + 近战 + 枪手 + 枪手”这一种情况，当出现“近战 + 枪手 + 枪手 + 枪手”或“近战 + 近战 + 近战 + 枪手”的组合时，系统只会判定前者为“近战 + 枪手 + 枪手”，后者为“近战 + 近战 + 枪手”，多出来的枪手或近战是不参与连携的。5 人以上组合的情况，系统会自动将 5 个人拆成两组连携，如“近战 + 近战 + 近战 + 枪手 + 枪手”，有可能被系统拆成“近战 + 枪手 + 枪手”和“近战 + 近战”，也有可能是“近战 + 近战 + 枪手”和“近战 + 枪手”，或“近战 + 近战 + 近战”和“枪手 + 枪手”。拆解法则为，5 名角色中在地图上组成最大三角形的 3 名角色优先连结，剩下的 2 人再单独连结。6 人以上的情况同理。在实际游戏过程中，由于要抢得连续行动权，一般很少出现 6 人连结的情况，当玩家让 5 名以上角色同时攻击一个目标时，要注意拆解情况，不然可能会出事故。具体来说，比如初始玩家让 3 个近战组成了**デルタアタック**的战术连结，企图对 BOSS 造成大幅伤害，当如果后面不小心又让两名枪手攻击同一目标，则有可能破坏**デルタアタック**，形成**ツインショットデルタ + ストレートリンク**的新组合，反而降低了伤害输出，因此并不是越多人参与连结越好，永远要根据实际战况判断。

流程攻略

クライン遗迹

初始会让玩家先选择难度，分别对应简单（**イージー**）、普通（**ノーマル**）和困难（**ハード**）。难度可在后面的流程中随时调整，本作本身难度就很高，不是很有自信的玩家建议先选择简单难度，若觉得不过瘾的话再按口味提升。难度越高，敌方的攻防数值、攻击欲望和集火能力也越高。

第一关是训练关，会教给玩家移动、墙壁破坏、连携、战术连结等基础系统，照指示行动即可。对于最为重要的连携系统说明得并不是很详细，不清楚的玩家依然可参照前文的系统说明。

サーペンス坑道

该地图分为 3 个区域，分别是初始区域、木门区域和石门区域。

打开大门

初始区域没有敌人，放心前进即可，指定**アンカ**打开木门后，先让**イフ**和**ヴァルシリ**－堵在门前开盾防御，引诱哥布林们集中过来，再一次使用 4 人连携打倒它们。消灭哥布林后继续深入，第一个宝箱只有**アンカ**可以开启。

打开机关石门

石门前让任意角色踩到地面的石板上，石门会打开，之后ジ－ク暂时脱离战斗。三人队伍先不要贸进，不要立即走下斜坡，否则将被大量哥布林连携，正确做法应在高台上让**アンカ**对坡下的敌人一一狙击，**イフ**和**ヴァシリ**－原地待机，清理掉大半后再移动队伍。

哥布林全灭后

靠近最深处的哥布林咒术师，会触发爬虫类怪物吞吃哥布林的剧情，当前队伍完全不是爬虫的对手，需要立即撤退到石门前ジ－ク所在区域。撤退的技巧是活用盾防御，展开盾防御的角色能够与相邻格子的其他角色发生连携，这样可以较平时更快地移动，注意千万不要攻击爬虫，不然它们会立即停止吞吃哥布林，立即追击我方。3 回合后，爬虫 BOSS 将率领小爬虫以及后续增援展开追击，它移动速度极快，射程长，要多利用岩石和墙壁挡住酸液。靠近终点时被迫受到攻击后需用回复药回复。注意一定要让所有角色维持高血量，不然被攻击到濒死时移动能力大幅下降，基本不可能逃脱。

ヴェステ城门

击破兽人

比较简单的一关，地图上只有 3 个兽人，单体攻击力很高，但只需谨慎前进，单独一一击破。初期的两个 NPC 阵亡后，将第一个兽人战士引诱近前，消灭它后给我方受损单位使用一次回复药。这时会有一个 NPC 援军出现，利用近战单位击破敌人后会自动向前移动一格的原理，将我们全员停在与该 NPC 间隔开一个格子的区域，等兽人战士将其击破后自行向前移动，我方待机单位通过连携攻击将其击破。兽人枪手的攻击力非常高，不过命中率低，且对我方远处的**アンカ**有强烈攻击欲望，只需将**アンカ**停在较远的位置，引诱其攻击失手，下一回合就能连携击杀。

ニエル河の石桥

救援ネブラ

开始利用盾防御连携让我方角色最快靠近**ネブラ**，救援成功后尽快收集地图上的两个宝箱，需注意角色站在浅水滩中每次只能一格，且石桥下的宝箱上着锁，必须让**アンカ**站在桥东侧一格的浅水滩中才能开启。

敌方增援

初期的三名敌人被打倒后会出现大批增援，宝箱要趁着人少的时候先拿掉。增援出现后，我方全体后撤，移动到桥西侧一格的背面位置，将敌人吸引过来用**アンカ**一击破，否则被连携了极容易 GAME OVER。**アンカ**狙击死 1 ~ 2 个敌人后，敌方大部队应该已经逼近，为进一步减少敌方的连携性，建议分兵两路一路从石桥北侧走，一路渡过石桥西南侧的浅水滩，这样敌人也会分散移动，2 人以下的连携不会构成威胁。本关结束后**ネブラ**正式加入。

サーペンス坑道

前往石门深处

开始后先一直往里走，直到触发剧情前不会遇敌。

撤退

爬虫类敌人出现后需要理解撤退到初始木门前的安全区域，撤退的要诀是第一次行动先不要让**ジ－ク**击破坡上的爬虫 B，故意让**ネブラ**去承受一次攻击，可拖延爬虫首领的行动回合，这样几乎能保证全员无伤撤回石门，之后会触发**ヴァシリ－被小爬虫吃掉的剧情**，不用管，继续撤退到初始木门前即可过关。

爬虫击破法

以上打法是最容易过关的，但由于击破数只有 1，不可能达成 S 级评价，要达成 S 级评价必须尝试击破所有敌人，难度非常高。我方至少需要将**イフ**和**アンカ**的等级提升到 8 以上，**イフ**习得“魔力の铳弹”，**アンカ**习得“奋起の策”与“警戒の策”才有一战的资本，打法为不要扯到石门内，将全员集中到撤退时上斜坡西侧的宝箱处，该位置可防御爬虫的酸液攻击。**アンカ**对**イフ**使用“奋起の策”，**ネブラ**使用“钢の加护”，等爬虫首领爬上斜坡后让**イフ**以“魔力の铳弹”攻击。期间要看准敌方的下一个连携单位，及时让**ネブラ**用“ゆりかご”令其沉睡，我方其他队员原地待机储存连携，之后再让储存连携的队员启动连携攻击。

二周目限定剧情

二周目时，剧情会变为由爬虫首领吃掉**ヴァシリ－**，全灭敌人后走到场景最深处可获得“**ヴァシリ－の指轮**”，这涉及到奖杯的获得。

アズヤット古遗迹群

敌方援军出现前

ヴァシリ－被吃掉，**ジ－ク**离队，这关我方只有 3 名队员。开始后全部向右上方台阶撤，等敌人过来后，让**アンカ**走到台阶的斜面处，越过损坏的城墙侧面狙杀敌人。

援军出现后

之后敌方会再出现一批援军，他们会使用连携发动攻势。除了**イフ**以外的两个人很难抵挡一轮进攻，务必要让**アンカ**和**ネブラ**站在**イフ**身后的格子里，并且以高威力的魔法迅速破敌。

トルメス遗迹

破坏墙壁

开始先让**アンカ**用炸弹破坏“もろそうな壁”，注意不要误伤了自己人。

救援タチアナ

从炸毁的墙壁向外走，沿阶梯向下，**アンカ**在最高处先消灭包围**タチアナ**的 1 ~ 2 个敌人。将地图上的敌人全部消灭后将迎来敌方的一批援军，左上和左下的宝箱建议在援军登场前先开掉，同时维持**イフ**和**タチアナ**的血量在满槽。

敌方援军

援军出现后，**イフ**自动被配置在最前线，这里的一个小要诀是第一次行动不要让**イフ**和**タチアナ**形成连携，否则**タチアナ**会直接冲到最前方，被哥布林枪手和咒术师一回合齐射打死。正确的做法是，让**イフ**往前移动一格，面对 6 个哥布林使用盾防御（最好是“优れた

盾防御”），利用反击和一次主动攻击消灭2个哥布林战士，并承受一轮来自咒术师和枪手的攻击，以他的防御力应该只是被打制濒死，**タチアナ**会对其使用回复药，之后再让**イフ**消灭其他哥布林。

オークの野营地

与兽族战士长交涉

初始无法使用除“终了”以外的任何指令，向前移动一格触发剧情，操作全员向兽人的战长移动，中途的兽人不会攻击我方，只有营帐里的兽人L和M需要打倒。它们的攻击力很高，先让**イフ**和**アンカ**利用连携消灭L，**ネブラ**原地储存连携。L被消灭后立即轮到**ネブラ**行动，让他用普通攻击或回复药再度连携**イフ**和**アンカ**，将M消灭后即可过关。

ウルサ坑道

破坏墙壁

进入本关前，确保アンカ习得“奋起の策”，ネブラ习得“プルトンの矢”和“ゆりかご”，之前若打到装备“耐酸の指轮”，建议也给イフ装备上。

三扇大门

关卡初始无敌人，地图的左中右各有一道门，地上有七处石板，踩上任意一处石板都会令左侧门打开，里面有两个兽人战士和大量哥布林，一旦没有抢先对其进行限制，几乎必定GAME OVER。

左侧门

先让全员谨慎移动到左侧门前，アンカ先使用“奋起の策”，ネブラ终了后由イフ开门，并连携ネブラ的“プルトンの矢”对兽人战士攻击，アンカ原地储存连携。兽人战士A被击倒后立即轮到アンカ行动，由アンカ狙杀后排的3个哥布林枪手，イフ继续攻击原兽人战士地区的哥布林战士，ネブラ对兽人枪手使用“ゆりかご”令其昏睡，将其余哥布林全部收拾掉以后再集中攻击兽人枪手。

右侧门

右侧和中央的门内只有少数哥布林，可轻松获胜，注意如果没有先消灭左侧门里所有敌人，而打开了右侧门里的宝箱或扳动了中央门的扳手，会导致左侧门立即开启，我方几乎必死。

中央门

然后从中央门一直往上取得“アスランの战斧”，之后向出口处的绿色区域撤退，撤退到一半时爬虫类怪物出现，尤其大爬虫行动频率高，攻击力大，需要用ネブラ的“ゆりかご”令其沉睡才能全身而退。装备“耐酸の指轮”的イフ殿后，即使被追上也基本不会被秒。注意アンカ和ネブラ只要承受一次完整的酸液攻击几乎必死。

オークの野营地

与兽族战士长交涉

与之前一次造访野营地近似，只是这次需要打倒的是两个兽人战士外加兽人战长。进入中央营帐后，先让**イフ**攻击任一兽人战士，**アンカ**原地储存连携，**ネブラ**对兽人战长使用“ゆりかご”令其沉睡。战长的行动回合结束后，由**アンカ**连携**イフ**击破之前攻击过的兽人战士。然后击破另一名兽人战士，最后一回合秒杀刚刚苏醒的兽人战长。**イフ**和**アンカ**攻击力够高的话，两人连携**ネブラ**的普通攻击就能击破战长，不放心的话可以让**ネブラ**使用“プルトンの矢”，确保不崩盘。

狮子王アスラン

战斗结束后狮子王**アスラン**出现，不要攻击它，原地待机后出发剧情，能从**アスラン**处获得奖励宝箱。最后全员撤退到绿色区域即可过关，中途先让**アンカ**去地图左侧取得两个宝箱再撤退。本关结束后**タチアナ**加入队伍。

ギザの古战场

关闭铁门

我方占据的地形非常有利，开始立即让**イフ**跑到坡下铁门边扳动把手放下铁门，总共需要操作3次才能让铁门完全落下。期间让**アンカ**和**タチアナ**站在距离**イフ**一格的坡上，这样依靠应射反击基本可以抢在敌人对**イフ**出手前击毙他们。将敌人全歼时一般铁门还未彻底放下（扳手第二次操作结束的节点），敌方**エルナ**带领大批敌兵出现，随后第三次操作扳手，铁门完全落下以后逼迫敌方绕远路。

维持エルナ生存并歼灭フェステ兵

此时，让アンカ和タチアナ站在斜坡上，透过栅栏精确瞄准坡下经过的敌人，在他们从另一侧绕行靠近我方前一一击毙，敌方具有威胁的是几个枪手，一旦靠近优先击毙，同时注意用回复药给アンカ和タチアナ回复。注意敌方行动顺序，优先击破枪手以及较先行动的单位，基本可以在敌方靠近前就获得胜利。本关结束后ジ－ク重新返回队伍。

死の峡谷

骷髅出现

穿过第一扇石门，地图上复活大量骷髅，将它们全灭后可前往阶梯最下方扳动扳手，途中的两个宝箱记得拿掉。

扳手启动后

敌方大批援军出现，这时需要逃到地图最右边的绿色区域，与以往撤退关不同的是，只需一人到达即可。增援的这批敌人较强，而且还有不能击破エルナ的限制，因此在扳动扳手前先要将己方的回复工作做好，并安排一人准备接应扳动扳手的角色，其他 3 人在右侧关闭的门前待机。扳手启动后全员向地图右侧撤离，**イフ**和**ジ－ク**顶在最前面，其他人站在后方一个防止被敌方近战单位攻击。骷髅兵的超远距离射击命中率较低，我方单位不会被秒杀，一旦被击中立即回复。

灭んだ坑道

骷髅出现

从初始位置前进两格，出现大量骷髅兵，骷髅枪手的攻击力很高，并且会三格距离的超远程攻击，尤其注意不要进入位于最里侧骷髅枪手的射程，全员站在骷髅战士 A 面前的格子战斗，注意拉扯**アンカ**和**タチアナ**与敌方骷髅枪手的距离，先引诱它们攻击 HP 和防御力都较高的**イフ**，然后从后方走上前将其消灭。

调查石巨人

消灭所有骷髅后会出现绿色撤退区域，这时不要撤退，继续向左侧走，让五名角色站上地面的石板打开门，石巨人**アイゼン**加入，之后要操作**アイゼン**与**シュタイン**单挑，让**アンカ**使用“奋起の策”提升攻击力。单挑获胜后**メル**加入队伍。

放下吊桥

全员往右侧的吊桥处移动，让石巨人攻击吊桥会令吊桥放下，敌方出现骷髅兵增援，数量非常庞大，且有攻击力非常高的枪手和魔法师，先不要过桥，全员站在桥后面的一个格子，这时绿色区域的 5 个骷髅是不会移动的。让**アンカ**和**タチアナ**以连携消灭射程内的敌人，待敌人只剩最后 5 个骷髅时，让石巨人走到桥上，吸引两个骷髅枪手靠近，以石巨人做掩护将它们消灭，最后再全员冲锋，消灭最后的骷髅剑长和两个骷髅战士，撤退到指定区域即可过关。本关结束后**メル**和石巨人正式加入队伍。

迷宮ソドム

打倒女骷髅

先用**アンカ**的炸弹破坏墙壁，然后将石巨人走到墙外第一个区域使用防御作为肉盾。本关敌人分两批出现，第一批由骷髅女统率，第二批由骷髅男统率。两批的核心打法都一样——让石巨人当肉盾，吸引敌人攻击，让**アンカ**和**タチアナ**透过墙上的两个窗口逐步蚕食靠近的敌人。第一批敌人会被骷髅女不断复活，可以先用**ネブラ**的回血魔法将骷髅女秒杀掉。

打倒男骷髅

击破骷髅女后骷髅男带领大批援军出现，注意用**メル**给石巨人回血，石巨人依然原地防御，**イフ**和**ジ－ク**不要主动攻击，负责用回复药连携**アンカ**和**タチアナ**，尽可能多地让她们两个行动。**ネブラ**的使用较为灵活，可用回血魔法秒杀残血的骷髅，也可以连携两名女性枪手。敌方的两个骷髅法师会使用睡眠魔法，不过对挡在前方的石巨人无效，我方人类角色不小心被沉睡赶紧以“断绝の安宁药”解除。骷髅男不会主动靠近，消灭其他骷髅后用**アンカ**和**タチアナ**的超远程射击屈死他。

魔兽の回廊

打倒米诺陶牛

地形和目标都很简单，只面对一只强大的米诺陶牛，攻击力极高，稍不注意就会被秒。进入关卡前要让**イフ**习得枪械类技能并装备好枪，**メル**习得“**ゴ－レム**体力强化 +5”，以增大石巨人的生存能力。本关玩家要记得的要诀便是：1. 石巨人始终顶在最前方；2. 石巨人始终要与米诺陶隔开一个格子，以防止米诺陶执行快速插入回合。战斗开始后，**イフ**、**アンカ**、**タチアナ**通过“远间の射击”以及普通的 2 格距离枪械技能对米诺陶输出，**メル**让石巨人站在距离米诺陶隔开一个格子的区域使用防御指令当肉盾，**ジ－ク**和**ネブラ**原地储存连携。一次行动后，米诺陶会走上前攻击石巨人，这时全员后撤，**ジ－ク**和**ネブラ**在后撤的同时使用回复药连携三名枪手，让**イフ**和**タチアナ**继续输出，**アンカ**使用炸弹破坏后方的墙壁，同时**メル**操作石巨人后退一格。如此边撤边打，三名枪手尽量在同一个位置上射击，方便**ネブラ**使用回复魔法发动多次连携。米诺陶在 HP 降到一定程度以下时会破坏左侧或上方的墙壁，导致骷髅复活，令我方腹背受敌，所以尽量在米诺陶靠近这两块区域前就将其击毙。三名枪手的最大输出连携为：“**イフ**射击，**アンカ**和**タチアナ**储存→**アンカ**移动后射击，连携**イフ**→**タチアナ**移动后射击，连携**アンカ**和**イフ**”，最后再由**ネブラ**连携三人。将米诺陶消灭后再让**アンカ**破坏墙壁，消灭骷髅后记得回收两个宝箱，最后全员撤退到绿色区域过关。

不死王の间

撤退

若单纯为了推进关卡进程，在原地待机即可选择撤退过关。不死王实力较强，之后也可以来挑战。执意在当前关卡击破不死王的可参考下文攻略。

打倒不死王

不死王**ゴモラ**的 HP 高达 9999，如果想战胜它，进入本关前要

事先让**イフ**习得“剑士の心得”和“勇将の鼓舞”，**メル**习得“**ゴ－レム**敏捷强化+5”，确保石巨人“挟击の万力”的最大输出。关卡开始后，第一回合不要迈出绿色区域，先按如下方法调整好位置：**メル**、**タチアナ**、石巨人左路，**ジ－ク**、**ネブラ**中路，**イフ**、**アンカ**右路，全部调整完毕后行动结束，等新一轮全体重新行动。第二轮开始后，**イフ**向前移动两格，发动“勇将の鼓舞”，其他人全部原地存储连携。这时不死王会召唤出两个骷髅剑长，让**ジ－ク**前进两格攻击不死王，**イフ**和**アンカ**联动打死右侧的骷髅，**タチアナ**和**ネブラ**原地继续存储连携，**メル**操作石巨人前进两格攻击左侧的骷髅（普通攻击有被防御的可能性，保险起见可用“捻转突き”），总之，由**ジ－ク**启动的连携回合完毕后，我方必须让石巨人、**ジ－ク**和**イフ**三人从左中右三个方向紧贴不死王。接下来由**ネブラ**原地对不死王使用“**ゆりかご**”，虽然必定失败，但可以启动全员连携。**アンカ**发动“奋起の策”，让**イフ**站在原地格子的最右上角，石巨人站在原地格子的最左上角，**ジ－ク**站在原地格子的最下端贴边的大约中点位置，同时攻击不死王，三人之间的连携连结线要显示“**デルタアタック**”，伤害倍率调整到250%左右。这样，石巨人的“挟击の万力”一回合可以从背后打掉不死王将近四千的体力，再配合**イフ**和**ジ－ク**的输出，伤害可接近五千。这时轮到不死王行动，它会召唤出3个骷髅兵，这样我方至今尚未行动的**タチアナ**便能插队带入新一轮连携，这非常关键，一旦**タチアナ**没有一直储存连携，这时让骷髅兵一行动必定GAME OVER。**タチアナ**和**アンカ**使用“远间の射击”分别攻击两个骷髅，并且配合**イフ**和**ジ－ク**的近战，采用一近战＋一远程的组合确保消灭两个骷髅，最后一个骷髅由石巨人使用“捻转突き”攻击，这次行动的目的是确保消灭这三个骷髅。骷髅兵阵亡后，由**イフ**开始新回合，基本上要在**イフ**的这一次连携行动中用**イフ**、**ジ－ク**和石巨人（依然使用“挟击の万力”）的最大倍率连携击破不死王。万一位置没有站好导致不死王苟延残喘一轮，那就得看运气了，如果不死王使用的是中毒攻击，那我方角色还不至于被秒，如果使用的是吸血攻击，那就不哭重来吧。

イシュメイの沼地

与蜥蜴人战斗

初期只有4个蜥蜴兵，用枪手优先击破蜥蜴法师，左侧的宝箱先不拿。蜥蜴战士的攻击力非常高，我方比较脆弱的单位被打一下就会死，要使用好连携。

维持エルナ和インゴベルト存活并寻找出路

消灭蜥蜴兵后我方全体自动移动到坡上，**エルナ**和**インゴベルト**带领部队出现，同时地图上方出现新一批蜥蜴兵。派三名枪手前往上方消灭所有蜥蜴，记得一定要使用射程为3的“远间の射击”，一旦进入蜥蜴战士的移动攻击范围会被秒，全灭蜥蜴后启动左上角的开关（**スイッチ**）。这一关的上方区域是低地，角色一旦走下去就无法原路返回，**ジ－ク**、**ネブラ**、**メル**三人注意不要贸进，留在下方区域应对**フェステ**兵。具体方法是让石巨人挡住**フェステ**兵，在启动左上角的开关前，**フェステ**兵被消灭后还会增援，先拖延住即可。

维持エルナ并击破フェステ士兵

开关启动后**インゴベルト**撤退，**エルナ**开始行动，这时要将除**エルナ**以外的所有**フェステ**兵消灭掉，**ジ－ク**和**ネブラ**的主要功能是连携**メル**多次行动，维修石巨人的血量。**エルナ**撤退后全员撤退到绿色区域即可过关，三名枪手需要从左侧绕下来，记得拿宝箱。

アスワン神殿の入口

击破蜥蜴人

较为简单的一关，如果玩家之前击倒了不死王ゴモラ，给**ジ－ク**装备上**ボ－ンクラッシャ－**，难度会进一步降低。先让**イフ**连携**タチアナ**前进两步，消灭门内中央的蜥蜴僧侣H。**ジ－ク**行动，前进一格击倒门外左侧的蜥蜴战士，再连携**イフ**和**タチアナ**使用“远间の射击”消灭门内右侧的蜥蜴僧侣I。之后再依次让**アンカ**、**ネブラ**和**メル**启动连携，消灭其他蜥蜴人即可。这关敌人数量不多，连续行动权很容易拿，惟一要注意的是门外左右两侧的蜥蜴战士会不断增援出现，为避免这种情况，需要让近战角色停驻在这两块区域上，推荐用**ジ－ク**和石巨人，近战攻击后会自然前进一步。

アスワン神殿

与蜥蜴王交涉

无需战斗的一关，所有角色原地不动，只让**ネブラ**一个人登上阶梯，靠近蜥蜴王。对话后，蜥蜴王会打开暗门露出后面的水晶，操作**ネブラ**靠近水晶。蜥蜴王会询问是否想要水晶，这里必须先让**ネブラ**原地待机一回合，然后再调查水晶**ウラトリウム**。本关中如下行动会导致蜥蜴王与我方决裂：1. 除**ネブラ**以外的角色登上阶梯；2. 打开左右两侧隐藏门并取得宝箱；3. **ネブラ**在被询问后的第一次行动就取得**ウラトリウム**。一旦满足以上三条中的任一，蜥蜴族就会攻击我方。一旦敌对，蜥蜴的增援是无限的，且就算打倒蜥蜴王也会继续战斗，因此不要追求硬派了，老实按流程取得水晶过关即可。本关过后，**プルトン**量变为无限，但在接下来的两关之间无法前往自由关卡。

氷流れの坑道

打倒爬虫获得“试练の证”

本关**プルトン**无限，之前被爬虫追得屁滚尿流的玩家可使用“魔力の铳弹”和“プルトンの矢”尽情虐怪了，为了方便杀大爬虫，可在进入关卡前先让**メル**习得石巨人的技能“プルトンの炮击”。消灭初期的两个大爬虫和一众小爬虫后往里走，终极爬虫出现。

打倒终极爬虫

让**イフ**连携**アンカ**、**タチアナ**和**メル**三人，**アンカ**使用“奋起の策”，**イフ**、**タチアナ**使用“魔力の铳弹”，再加上石巨人的炮击可杀死第一只终极爬虫，这里要注意的是石巨人一定要紧贴第一只终极爬虫炮击，不然让第二只爬出来的话会导致我方角色被秒杀。第二只爬虫的去路被石巨人挡住以后只能攻击到它，硬捱一下攻击力并不高，下一回合行动时再让**イフ**启动相同的攻击连携即可。杀死两只终极爬虫后拿取上方的宝箱，即可过关。

アスワン神殿

歼灭所有敌人

让我方枪手上前攻击阶梯上的敌人，确保将两个蜥蜴人都消灭，之后蜥蜴王**ヒルデ**会成为我方同伴，并协助我方连携攻击高台上的蜥蜴人。将该蜥蜴人消灭以后触发剧情，操作**ネブラ**将水晶放到中央的台座上，之后只需撤退到绿色区域即可过关。撤退之前记得拿左右暗门里的两个宝箱，需要踩踏两处石板开门。本关过后**プルトン**不再能无限使用。

ヴェステ城门

维持エルナ存活并死守石桥

敌人数量很少，利用连携很容易解决，不过我方ジ－ク和**ネブラ**暂时缺席，也要注意人手不足。让石巨人占领石桥后敌方出现增援，将优先行动的敌人干掉。注意**タチアナ**、**メル**等HP量较低的角色不要贸进到敌方枪手的射程里，让石巨人吸收一轮伤害，在接下来的一回合利用连携全歼敌人，**アンカ**储存行动回合。

维持エルナ和インゴベルト存活并全歼敌人

消灭敌方第一批增援后，**ネブラ**从右下方出现，一定要让他对**エルナ**发动**ゆりかご**，这样可启动我方角色的连携，第二批增援的敌人。最后让储存了行动的**アンカ**发动“奋起の策”或“警戒の策”启动全员连携，消灭最后的敌人。注意我方枪手不要过度输出，将其他敌人消灭后若枪手还在射击状态里，有可能用残弹打死**エルナ**，导致前功尽弃。

龙の墓场

前往撤退区域

初期有四只青色飞龙，每打倒一只就会补充新的，好在其攻击力并不高，用**ネブラ**的“**ゆりかご**”让其中的一两只陷入沉睡，再让石巨人当肉盾可免除威胁。操作角色向绿色区域跑，中途靠近宝箱时会出现敌方的增援飞龙，只需将拦住绿色区域的飞龙消灭，再让任何一名角色占领绿色区域即可过关。但拦截洞口的增援飞龙出现后，打倒原先的四只飞龙也不再会有补充，玩家也可以考虑全灭敌人。

北の洞窟

前往通向山顶的洞窟

过关目标是按下地图上的3个开关，敌方巨魔开始都处于沉睡状态，但一旦按下第二个按钮，3个巨魔会同时苏醒，正确的攻略方法是先消灭巨魔A，按下第一个开关；接着消灭巨魔B，按下第二个开关，最后消灭靠近的巨魔C。注意不要紧贴巨魔战斗，否则会触发它的快速插入回合，我方必被秒。巨魔在苏醒的第一回合是不会行动的，可利用枪手进行多次连携，并在苏醒后的第二回合用**イフ**连携消灭。第三只巨魔的行动顺位非常靠前，且移动迅速，需要用石巨人硬扛一次攻击，如果输出不够，可以不吝惜**プルトン**，使用石巨人的炮击。

太古の圣域

选择武器

利用连携迅速让**イフ**登上台阶靠近古龙，触发剧情后要从三种武器中选择其一，鉴于远程攻击在本作中的崇高地位，建议选择“天神**の**铳”。“海神**の**盾”虽然能令物理攻击减半，但肉盾基本由石巨人担任，用处不大，龙剑“**ブラッドファング**”对爬虫类敌人有特效。“地神**の**锤”可让不具备装备重武器的角色也能装备，但这本身就是个矛盾——如果想用锤子打出高伤害，习得重武器技能几乎是必须的，因此较为鸡肋。

撤退

选择好武器后，对古龙使用一次回复药或回复魔法，它会让巨魔沉睡，飞龙退去，这样就能轻松过关了。

击破古龙

本关实际还有一把隐藏武器，就是在选择武器时放弃所有，转头攻击古龙，这样在击倒古龙后可获得大剑“古龙**のプルトニ－ル**”和 20g 的**プルトン**，该武器对爬虫类有特效，但实用性依旧不及“天神**の**铳”，请谨慎选择。如果想获得该武器，就在靠近古龙前先把杂兵都解决掉，要注意别贴近巨魔作战，会被强制插入回合。魔法对古龙作用甚微，并且靠近古龙同样会被插入回合，我方的主要攻击输出依然得靠枪手。

同时获得“天神の铳”和“古龙のプルトニ－ル”的 BUG

战斗前不要让**イフ**习得任何枪械技能，将巨魔和飞龙消灭后靠近古龙，选择获得“天神の铳”，然后再按 START 键选择“途中からやり直す”，打倒古龙后取得“古龙**のプルトニ－ル**”。这种方法伴随一定风险，可能会出现无法过关的情况，慎用。不排除今后官方升级补丁修正此 BUG。

北の洞窟

歼灭红飞龙

敌人分两批，第一批是红飞龙，第二批是爬虫类，数量虽多，但我方有大魔法师**ソロモン**帮忙，它的火焰魔法不但威力巨大、带片杀效果，并且每次都会自动加入我方连携，连续行动权非常好拿。初期先击破行动顺序靠前的红飞龙，注意要用远程武器或魔法，近战单位一旦被**ソロモン**误伤，也是被秒杀的命。

歼灭爬虫

击破所有红飞龙后，龙女**ゴモリ**－加入队伍，敌方爬虫出现，让**ゴモリ**－用“太古**の**平和”沉睡住一侧斜坡上的小爬虫，再让其

他角色击破另一侧。**ソロモン**会帮玩家击破高处的大爬虫，不过在行动一次后它就会撤退。击破一侧的爬虫后让石巨人堵在爬虫首领的身前当肉盾，如果**アンカ**习得了“机动**の**策”，基本可以完封敌方行动，无伤过关。

龙の墓场

歼灭爬虫

这关**インゴベルト**加入队伍，敌方全是爬虫类，我方角色一个站位不好就会死人。战斗开始时先是爬虫虐杀**フェステ**兵，它们距离我方队伍较远，且大部分都是行动完毕的状态，我方的连携空间很大。在打倒任意一只爬虫后，钻地的蟹型爬虫 BOSS 出现，这之后每打倒一只爬虫都会立即补充一只增援，但增援不是无限的，可以稳扎稳打，也可以激进一点优先击破蟹型爬虫，蟹型爬虫被击破后增援立即停止。不过因为距离较远，最安全的击破方法是**イフ**持“天神**の**铳”远程以“魔力**の**铳弹”秒杀，同时前方以石巨人做肉盾。如果之前在古龙处没有拿“天神**の**铳”，最好还是采取稳妥的打法。

フェステ城内

前往爬虫巢穴

从本关开始往后，所有关卡都变成歼灭战，我方角色被击倒后不会立即 GAME OVER，而是像《火纹》一样永久性死亡离队，且游戏继续进行。由于有全角色存活通关的奖杯，建议玩家还是一如既往地保护好每一个队员，毕竟在最终战前如果死太多人，也许会因战力薄弱而无法顺利通关。此外在二周目进入本关前如果不装备“ヴァシリ－の指轮”，将不会触发追加剧情。

这一关的目的是让我方任一角色到达东西两侧任意一块绿色区域上，进入不同的后续分支关。东侧较近，分支关较为简单，可获得的装备是双手剑**ツヴァイハンダ－+3** 和重火器**ビッグワン+3**；西侧较远，要击退大量爬虫才能到达，分支关难度也较高，可获得的装备是步枪**スナイパ－ライフル +3**、盾牌**フェステの盾 +3** 和单手剑**ロングソ－ド +3**。由于是倒数第三关，**プルトン**可放开使用，初期爬虫首领的位置较为靠内，不过用远程射击可以企及。将初期的一批爬虫击倒后，地图西侧出现增援，需要迅速用“魔力**の**铳弹”打倒蟹型爬虫，否则敌人将不停增援上来。

分支1：グリオンの巢（东）

歼灭爬虫前往地下

按爬虫首领→大爬虫→小爬虫的顺序依次击破获得连续行动权，击破初期的敌人后，巢穴深处出现增援。巢穴深处的爬虫距离我方较远，爬过来需要较长时间，在此期间让我方队员集中到一起，准备总攻连携。

分支2：グリオンの巢（西）

歼灭爬虫前往地下

敌人分为两批，第一批只有3只大爬虫带上一些小爬虫，以枪手配合石巨人的连携可轻松击破，但有两个注意点：1. 击破这批敌人后，巢穴深处会出现两只终极爬虫以及大量小爬虫增援，需要占据有利地形——即第一批爬虫的初始位置，两扇拱门之间的区域。2. 初始位置的3个宝箱，让行动顺序较为靠后的未行动角色拿，但考虑到敌方援军出现后我方的整体连携，仍然需要让所有队员集中到两扇拱门间的区域里。解决这两点的最佳方案是在歼灭第一批爬虫时，故意留一个小爬虫不杀，用“ゆりかご”令其睡眠。期间拿好宝箱，再让全员集中到拱门间区域，石巨人一定要堵在上方拱门前，保护脆弱的人类角色，然后将沉睡的小爬虫干掉。敌方援军出现后，终极爬虫会多次孵化出小爬虫，但是由于地形很窄，爬虫们只能排着长队接近，彼此堵塞行动，对玩家的威胁并不大。这里比较好的打法是让ゴモリ－使用“太古の平和”令最前沿的4只小爬虫沉睡，如果其中有一两个没进入睡眠，可让ネブラ用“ゆりかご”弥补。面前的小爬虫沉睡后，后面的爬虫几乎很难集体攻击到我方，让其他角色都连携装备“天神の铳”的イフ行动，利用“天神の铳”的远射程消灭后排爬虫。终极爬虫进入射程后，让イフ用“魔力の铳弹”和石巨人的“プルトンの炮击”秒杀之。优先将终极爬虫消灭后再清理剩下的小爬虫，由于它邻近我方后会获得快速插入回合，因此不建议将终极爬虫留到最后。

クイーンの间

击破女王虫

地形虽不复杂，但源源不断的终极爬虫增援很让人头疼，女王虫的攻击力又非常高，一旦行动我方角色必被秒杀。对于想全员存活通关（有奖杯）的玩家来说，完全不能走错一步，有没有“天神の铳”对战术安排的影响非常大，下文攻略将针对两种情况分开说明。

女王虫形态CHECK

居于地图北面正中的蝎型爬虫是最终BOSS女王虫，将其击

破即可通关。女王虫分以下三个阶段，每种形态的切换有一定条件，且伴随着不同的敌方援军。

第一形态：初期配置敌人为女王虫、2个终极爬虫、6个大爬虫，有三种方式可令其切换至第二状态：1. 女王虫HP降到一定程度以下；2. 击破6个大爬虫；3. 击破2个终极爬虫。本关终极爬虫会无限增援，考虑到地图的行动便捷度和打断敌方连携，这里选择击破6个大爬虫。

第二形态：进入第二形态后会强制轮到女王虫行动一回合，不要将我方角色放到距离它三格区域内。女王虫必定召唤出蟹型爬虫，这时将女王虫HP降到一定程度或击破蟹型爬虫，可令女王虫切换到第三形态。蟹型爬虫虽然也会无限增援，不过它挡在女王虫前方作为屏障，因此这里还是选择击破蟹型爬虫。

第三形态：女王虫依然强制行动一回合，并开始在地图上或左或右地移动，具体移动方向看接下来最先行动的敌人在哪一边，一般是终极爬虫C或D之一，如果C先行动，女王虫就向左爬，D先行动就向右爬，击破后过关。

攻略法

“天神の铳”攻略法：之前在古龙处获得“天神の铳”，能以比较快捷的方法过关。开始让**イフ**换枪，走到6个大爬虫排成一条直线的中间区域，留意C和D两个终极爬虫哪一方先行动，利用“天神の铳”的贯通特性优先干掉那一边的3个大爬虫。即如果C先行动打左边，D先行动打右边。瞄准时要瞄准距离最近的一只，这样能带动全员的连携机会。**イフ**的连携启动后，**ジ－ク**、**エルナ**、**アンカ**、**ゴモリ**－、**インゴベルト**全部原地储存，**ネブラ**给**イフ**加“瞬速の印”，**メル**操作石巨人，用“**プルトン**の炮击”配合**タチアナ**的“魔力の铳弹”攻击另一侧的3个大爬虫，注意炮击不要贯通，需要刻意留一只让**イフ**回撤时消灭，否则**イフ**会被第二形态的女王虫秒杀。第一次连携完毕后，终极爬虫会孵化一次幼虫，不用管它，让**ジ－ク**对**イフ**使用回复药启动连携，**イフ**撤出女王虫的攻击范围，与石巨人和**タチアナ**会合一处，消灭最后一只大爬虫。

女王虫进入第二形态并召唤蟹型爬虫，由**エルナ**开盾防启动新一轮连携，**イフ**使用“魔力の铳弹”配合**タチアナ**的“远间の射击”消灭蟹型爬虫，同时**ネブラ**给**タチアナ**加“瞬速の印”，石巨人对较先行动的敌人使用炮击，令女王虫进入第三阶段。第三阶段较为关键，女王虫移动后由**アンカ**开始启动。**アンカ**使用“奋起の策”为全员加攻的同时启动全员连携，这里让**イフ**、**タチアナ**使用“魔力の铳弹”，石巨人使用“**プルトン**の炮击”集中攻击女王虫，一轮攻击完毕后能打掉其将近6000的HP。接着女王虫一侧的终极爬虫行动，孵化出小爬虫后，轮到**ゴモリ**－行动。**ゴモリ**－启动连携，**イフ**、**タチアナ**和石巨人再次集中攻击一轮，便能消灭女王虫。

非“天神の铳”攻略法：整体战术思路与上者相近，不过没有“天神の铳”时在令女王虫变身的打法上有所变化。开始消灭左右两侧的大爬虫，事先要让**ゴモリ**－习得“大火球”，攻击一侧正中的大爬虫，可波及另外两只一并秒杀。另一侧的大爬虫让**イフ**和**タチアナ**用“魔力の铳弹”解决，**ネブラ**对**タチアナ**使用“瞬速の印”。进入第二阶段后需要尽快消灭蟹型爬虫进入第三阶段，**ゴモリ**－的大火球如果能凹出5倍或10倍伤害的舞可以秒杀蟹型爬虫，不过本作并不能实时存档，凭运气凹还是太冒险，建议让**イフ**和**タチアナ**的“魔力の铳弹”，期间让**ネブラ**对**イフ**使用“瞬速の印”。第三阶段没法用“天神の铳”进行斩首战，只能老实地击破优先行动的小爬虫，同时与蟹型爬虫、终极爬虫都要拉开距离，防止被秒杀。如此不断取得连续行动权，等待女王虫靠近，靠近后以连携攻击击破。清理小爬虫时要注意全员站位，以及不要被蟹型爬虫和终极爬虫插入快速回合，**ネブラ**每次进入连携都记得给一名队员施加“钢の加护”。若玩家之前击破古龙取得了“古龙**プルトニ－ル**”，**ジ－ク**也可对女王虫造成极大伤害。

自由迷宫

パイシーズ坑道

开拓难度C

初期对付7个哥布林，**ジ－ク**和**アンカ**原地不动，让**イフ**和**ヴァシリ**－开盾防，将哥布林全部引诱到面前统一连携击破，再继续打倒内部的哥布林枪手。打倒所有哥布林后只需让全员撤到绿色区域即可完成关卡，不过在撤退前操作扳手可前往牢狱区域，打开木门可前往内部的大房间。现阶段不要打开牢狱的门，会被巨魔秒杀，等以后习得“钢の加护”一类的防御魔法再来挑战。

トーラス坑道

开拓难度B+

等级较低时挑战此处，战斗要点就是“猥琐”。主要敌人分门外和门内两批，门外的敌人不要贸然靠近，等它们靠近大门时逐批击破，保险起见近战单位不要战斗，担任**アンカ**的连携跳板，先将门外的敌人消灭大半后，再操作全体成员靠近北面的斜坡区域。斜坡上下各有一个牢狱，下方牢狱中的宝箱必须**アンカ**开启；上方牢狱打开后会出现两个攻击力很高的骷髅，回复满HP再挑战。打倒骷髅后扳动牢狱里的扳手，可前往大门内部的宝箱房间。若觉得挑战骷髅吃力，可直接打倒门内的所有哥布林，再撤退到绿色区域即可过关。门内有大量哥布林枪手和两个咒术师，被连携一次必定GAME OVER，建议不要开门，站在斜坡上让**アンカ**逐一射杀。将远程攻击的哥布林（尤其是咒术师）全部消灭后，再单方面打击近战哥布林即可。近战哥布林虽然不会直接攻击，但要注意它的连携带动效应。

等石巨人加入队伍以后，就可以放心地打开第二扇门了。门后面是大量哥布林，战斗力比之前强很多，不仅有既会火魔法又会睡眠魔法的咒术师，还有会“远间の射击”的能攻击3格距离的哥布林枪手。一边让石巨人当肉盾一边尽量击破先行动的敌人，获得连续行动权，另一边要注意在击破大量哥布林前不要让我方人类角色贸然走到门里面，被哥布林连携一次必死。

击破所有哥布林并让**アンカ**打开上锁的箱子，深处两处红色墙壁内会出现爬虫。这里无需将它们打倒，连携后通过**アンカ**的“警戒の策”减少伤害值，以**イフ**殿后撤退。想打倒爬虫的话要依靠枪手的“魔力の铳弹”，**イフ**也装备上枪后会好打很多。

トーラス坑道

开拓难度A

先让**アンカ**打开大门，门里的敌方枪手非常多，一旦连携起来将非常麻烦，尽量取得连续行动权，不让敌人行动是攻略关键。打开第二扇大门后出现新的敌人，这次敌人中虽然混杂着石巨人，但我方首要攻击目标依然是枪手。先击破门附近的枪手，再通过连携秒杀敌方石巨人。哥布林咒术师会施放睡眠魔法，可让魔免的石巨人顶在最前面吸引嘲讽。第二扇大门的深处有两处扳手，操作以后便可获得牢房中的宝箱，注意一旦取得下方扳手操作后获得的宝箱，会出现爬虫增援。由于有两只大爬虫，几乎逃跑不掉，直接用“魔力の铳弹”消灭，攻击力不足的话也可用**ゆりかご**令行动顺序靠前的大爬虫进入睡眠。

コルヴス坑道

开拓难度A+

从入口往里一点可看到地面上的机关，踩踏以后从3个方向的墙壁中出现骷髅，同时后路被封住，由敌方取得先手。敌方的配置为中央4个，左右各2个，因此只要在踩机关前先用角色堵在三面墙壁前，就能有效阻断敌方连携。推荐配置为中央**イフ**，左侧**ジ－ク**，右侧石巨

人。踩踏机关前使用**アンカ**的“警戒の策”，确保承受敌人的第一轮攻击，之后尽量取得连续行动权，打倒所有敌人后铁栅栏打开。

第二处机关的攻略法与第一处相同，只不过敌人的数量有所增加，强度也提高了。左右两条道路的深处有大门，门后各有 4 个骷髅，注意骷髅剑士长的攻击力特别高。左侧大门里有宝箱和扳手，操作该扳手可令右侧大门出现道路，所以先左后右。

从右侧大门进入坑道最深处，取得上锁的宝箱后，如果全员一旦走出十字路的房间就会出现大量爬虫，无论是逃是战，都要做好事前准备。利用爬虫出现的第一回合只有爬虫首领会行动的这一点，在爬虫首领行动前就以“魔力の铳弾”和魔法打倒。近战攻击会遭受酸液反击，谨慎使用。打倒爬虫首领后再同样消耗**プルトン**击破大爬虫，剩下的小爬虫通过取得连续行动回合可顺利击破。

アリエス坑道

开拓难度S

打开第一扇门后面对 2 个石巨人和大量哥布林，击破高台上的哥布林技士 L 和 M 后，高台深处的大门打开，再出现 4 个哥布林枪手和 4 个哥布林技士。这 8 个敌人出现的瞬间会强制优先行动，并且我方无法还手，因此在配置好角色站位和加好 BUFF 前，技士 L 和 M 中至少留一个活口，枪手配置得离它们远一点，防止应射的无意射杀。打倒除 L 和 M 的所有敌人后再将它们击破，此前有机会就施放“警戒の策”，对肉盾角色施加“钢の加护”，留在第一扇大门附近吸引火力，然后让**イフ**、**アンカ**和**タチアナ**用“远间の射击”击破。

打开右侧大门，里面有 10 个哥布林以及扳手和宝箱，虽然数量很多，但地形比较狭窄，通过远程攻击的击破连携能完全在敌方出手前全灭它们。操作扳手后，注意一旦取得高台方向墙壁后的上锁宝箱，左边大门内会出现大量爬虫。由于宝箱必须由**アンカ**开启，因此很难逃出爬虫的进攻，在开宝箱之前便要做好击破爬虫的准备。

开宝箱前，先让除**アンカ**以外的所有队员集合到左侧大门前，爬虫配置为一只爬虫首领、3 只大爬虫和 7 只小爬虫，HP 相当高，尤其是最先行动的爬虫首领，需要**タチアナ**和**イフ**的“魔力の铳弹”才能确保击破，石巨人的“**プルトン**の炮击”也很有用。取得尽量多的行动权，在我方轮到**ネブラ**行动时让**アンカ**发动“机动の策”，恢复全员的单独行动权。近战角色依然会遭到酸液的反击，能不用尽量不用，一定要近战的话务必加上“钢の加护”。

联机模式

本作的联机模式做得颇为丰富，玩家可以在联机模式中与其他玩家协力作战或对战，胜利或失败都可以获得 CP 点来抽取各种稀有的卡片。卡片包含游戏中出现过的所有角色，甚至是一些强力的 BOSS 也可以在该模式中使用，接下来就详细为玩家介绍一下该模式。

基本菜单一览

名称	功能
クイックマッチ	快速匹配一场战斗，可选择匹配对战或协力两种模式
ルーム检索	设置条件进行搜索，例如限制时间或对战所选地图等
ルーム作成	作成一个房间等待其它玩家加入，可随意设置对战或协力的条件
フレンドマッチ	作成一个房间邀请PSN的好友加入
ランキング	查看玩家在该模式下的排名
オプション	更改游戏的基础设置
セーブ	保存游戏进度

队伍编程

初次进入联机模式后，玩家会拥有一些基础卡片，这些卡片代表了玩家目前可以使用的角色，包括**ゴブリン**铳士、**フェステ**魔法师等等，除了系统给玩家编排好的队伍外，玩家还可以自行调整队伍。队伍分别分为对战用对用队伍（**フルデッキ**）和协力用队伍（限定**デッキ**）两个队伍，对战模式下玩家可以出动这 2 个队伍至多 8 名角色，协力任务的话则只能出场限定**デッキ**的至多 8 名角色。编程队伍有 3 个条件限制：1. 编程的队伍的总**コスト**不能超过右下角显示的**コスト**限制最大值，这个值是两个队伍一起算的，不单只算一边，每张卡片最下方都会有该角色的**コスト**值；2. 单个队伍的尺寸**サイズ**不能超过 4，每张卡片下方的银星数量代表了该角色的**サイズ**，一般体型大小的角色**サイズ**都是 1，一些大型的巨人或 BOSS 级怪物可能有 1.5 到 2 的**サイズ**；3. 同种族同兵种的不同稀有度的角色只能编入一个，例如**コスト** 4 的稀有**ゴブリン**铳士和普通**ゴブリン**铳士只能选择一名在队伍中。编排完成后，就可以选择要进行的对战类型了。

协力与对战

顾名思义，协力模式下两名玩家各派遣出限定**デッキ**的角色进行共同任务，任务中两名玩家轮流行动，自己以蓝色显示，队友以绿色显示，玩家之间可以互相协作进行连携作战，最终目的是打倒所有的敌人或完成特定的条件。无论对战或协力任务失败成功与否，都会根据玩家是否胜利、基本任务报酬、胜利（**リザルト**）得分、我方角色和对手或敌人的等级差（**ランク**）四个项目来计算玩家最终可获得的 CP，当然失败的情况下获得的 CP 会极大的降低。另外，无论玩家是协力还是对战，战斗中有任意一

方掉线的话，电脑会取代其行动，任然在线的一方胜利后依旧可以获得报酬，所以在对手或队友掉线的情况下也不要急着退出哦。

卡片的获取与稀有度

除了初期的卡片外，玩家在模式中获得CP后还可以在菜单中的**カード**进行抽卡行动，抽卡分别为3个档次：即只消耗100CP一次的**ブロンスパック**，消耗300CP一次的**シルバーパック**和消费1000CP一次的**ゴールドパック**，无论是哪个档次每抽一次都可以获得4张卡，不同的是**ブロンスパック**获得稀有卡得概率很低（**レアカード**），**シルバーパック**有高概率获得稀有卡，**ゴールドパック**则高概率可以获得S稀有卡（S**レアカード**），一些大型BOSS和高级魔法师用**ゴールドパック**抽中的概率会比较高。卡片的稀有度越高，角色的能力越强，一些S稀有卡的魔法师甚至可以使用大量的范围魔法，打起任务来效率极快，游戏中的卡片一共有上百种，想要获得高级稀有卡，需要多进行战斗。目前获得的方式除了战斗以外，还能通过每天登录来获得少量的CP值。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	46	铜杯	33	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	80小时
在线奖杯	有
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作单机部分的奖杯非常好拿，只要通关两次并在二周目时完成追加剧情，单机奖杯便可全部获得。网战部分的奖杯主要是得打100场对战，比较花时间，但难度也并不高。只要玩家具备攻克单机高难度关卡的系统理解度，奖杯并不耗时。

NAtURAL DOCtRINE 白金
取得条件：获得其他所有奖杯。

临机应变! 铜杯
取得条件：在战斗中更换武器。
奖杯说明：让**イフ**同时装备近战和远程武器，在战斗中更换一次即可。

「ヴァシリ－…ッ!」 铜杯
取得条件：**ヴァシリ**离开队伍
奖杯说明：第二次到访“**サ－ペンス**坑道”并过关。

历战の古强者 铜杯
取得条件：离开队伍的**シ－クリンデ**再次加入
奖杯说明：“**ギザ**の古战场”过关。

坑道开拓者 铜杯
取得条件：与**アンカ**订下雇佣契约
奖杯说明：第一关过后获得。

尊大なアプレンティス 铜杯
取得条件：**ネブラ**加入
奖杯说明：“**ニエル**河の石桥”过关。

晴れて自由の身 铜杯
取得条件：**タチアナ**加入
奖杯说明：第二次到达“**オ－ク**の野营地”并过关。

リッタ－ロ－デンを舍てて 铜杯
取得条件：**エルナ**加入
奖杯说明：第二次到达“**フエステ**城门”并过关。

不屈の贤者 铜杯
取得条件：**インゴベルト**加入
奖杯说明：第二次到达“**龙**の墓场”并过关。

小さなゴ－レム使い 铜杯
取得条件：**メル**和铁机**アイゼン**加入
奖杯说明：“**灭**んだ坑道”过关。

龙の巫女 铜杯
取得条件：**ゴモリ**－加入
奖杯说明：第二次到达“**北**の洞窟”并过关。

オ－ク族の王 铜杯
取得条件：遇到狮子王**アスラン**
奖杯说明：第二次到达“**オ－ク**の野营地”并过关。

不死なる军团の主 铜杯
取得条件：遇到不死王**ゴモラ**
奖杯说明：“不死王**の**间”过关，撤退或击破均可。

秘宝ウラトリウム 铜杯
取得条件：从蜥蜴人王国借到秘宝
奖杯说明：“**アスワン**神殿”过关。

古の息吹 铜杯
取得条件：遇到古龙**オナトゥ**
奖杯说明：“太古**の**圣域”过关。

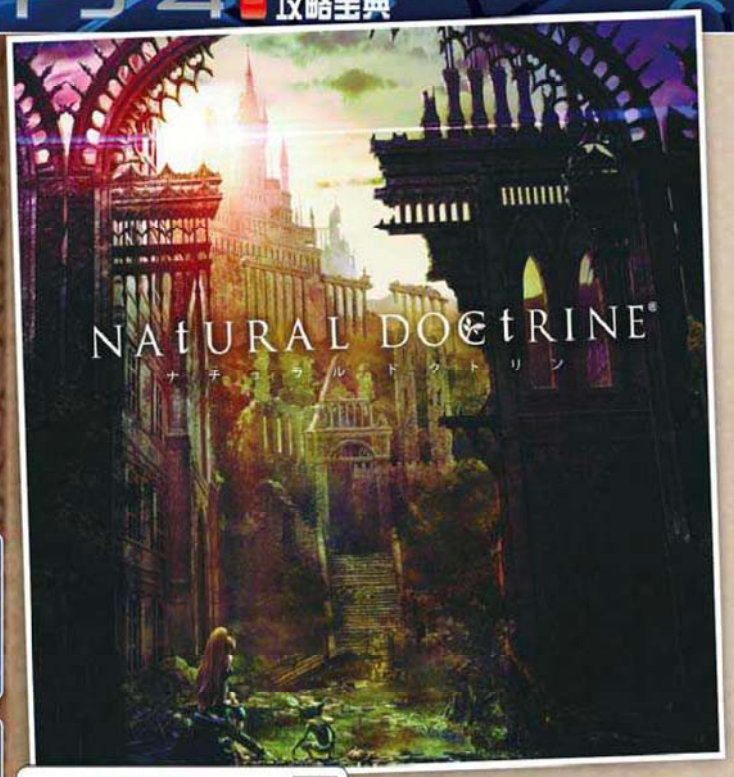
燃える城都へ… 铜杯
取得条件：进入**フエステ**城内
奖杯说明：“**フエステ**城内”过关。

敌の怀深く 铜杯
取得条件：进入爬虫的巢穴
奖杯说明：**グリオン**の巢（西）或（东）过关。

迷宫制压 铜杯
取得条件：击破**ミノタウロス**
奖杯说明：“魔兽**の**回廊”过关。

召されゆく 父と母 铜杯
取得条件：击破**タチアナ**的父母
奖杯说明：“迷宫**ソドム**”过关。

仇讨ち! 铜杯
取得条件：击破**グリオン・セントリ**－
奖杯说明：任意关卡中击破一只**グリオン・セントリ**－均可。



大物打倒
银杯
取得条件：击破グリオン・ドレッドノート
奖杯说明：第二次到达“龙の墓场”并击破グリオン・ドレッドノート。

试练を乗り越えて
银杯
取得条件：击破グリオン・ウルトラ
奖杯说明：任意一关击破グリオン・ウルトラ。

自然淘汰されるべきは…
银杯
取得条件：击破グリオン・クイーン
奖杯说明：“クイーンの间”过关。

坑道开拓者「バーグマン」
铜杯
取得条件：累计获得10gプルトン
奖杯说明：用掉的プルトン也算在内。

坑道护卫士「ベーゲルイエーガー」
铜杯
取得条件：累计击破100只ゴブリン
奖杯说明：自由关卡的坑道中大量出现，主线中的数量也足够100个。

ネクスト イニシアチブ
铜杯
取得条件：击破下一个行动的敌人取得连续行动权
奖杯说明：让イフ连携除ジーク以外的角色，击破先于ジーク行动的敌人即可获得。

应射！
铜杯
取得条件：以枪手的应射击倒敌人
奖杯说明：HP较低的角色攻击我方近战角色，后面配置一个枪手，在敌方发动攻击时枪手会自动截击。

プルトン魔法の破坏力
铜杯
取得条件：发动“プルトンの矢”
奖杯说明：让ネブラ学会“プルトンの矢”并在关卡中对敌人使用。

怒涛の连携！
银杯
取得条件：9名角色全员连携
奖杯说明：最后一名インゴベルト加入队伍后，战斗中由イフ启动连携，并且所有人跟随行动。连携未必要攻击同一目标，只要不原地储存就行。

不死王の终焉
银杯
取得条件：击破不死王ゴモラ
奖杯说明：攻略法参加流程攻略的“不死王の间”。

完全な胜利
金杯
取得条件：全员存活通关
奖杯说明：只有最后三关（“フェステ城内”开始）我方队员死亡后不会GAME OVER，玩家只要按之前的GAME OVER回避条件执行便可。最后三关如果不小心有角色阵亡，就选择从本关初始重新攻略。剧情中ヴァシリ-的死亡不会影响该奖杯。

【マルチ】对战胜利
铜杯
取得条件：与其它任意玩家对战胜利
奖杯说明：在线模式下与其它任意玩家对战胜利一场。

【マルチ】协力胜利
铜杯
取得条件：与其它任意协力作战胜利
奖杯说明：在线模式下与其它任意玩家协力作战胜利一场。

【マルチ】デッキ构筑初めの一步
铜杯
取得条件：成功自行编辑卡片
奖杯说明：在线模式下根据自己的喜好成功编辑出一组卡片。

【マルチ】ランクアップ！
铜杯
取得条件：成功提升自己的等级
奖杯说明：在线模式下将自己的等级提升1级，完成对战还是协力都可获得经验，从最初的ランクE级提升到ランクD就能获得。

【マルチ】下克上
铜杯
取得条件：战胜比自己等级更高的对手
奖杯说明：在线模式下与当前ランク比自己要高的玩家对战，胜利一场就能完成。

【マルチ】カード收集の始まり
铜杯
取得条件：获得任意5张卡片
奖杯说明：在线模式下用CP抽到任意5张卡片即可，无论卡片的稀有度高低以及是否重复。

【マルチ】ビッグサイズ
铜杯
取得条件：获得サイズ为4的卡片
奖杯说明：在线模式下使用CP抽到一张サイズ值为4的卡片（即卡片上的银色星星有4颗），抽消耗CP1000的S稀有卡比较容易获得。

【マルチ】最上级の辉き
铜杯
取得条件：获得最上级的卡片
奖杯说明：在线模式下使用CP抽到一张最上级的卡片，同样是抽消耗CP1000的S稀有卡比较容易获得。

【マルチ】高评价デッキ
银杯
取得条件：自己编辑的队伍获得A的评价
奖杯说明：在线模式下编辑出一组评价为A的卡片，用稀有卡编辑队伍能大幅度提升评价。

【マルチ】选ばれしプレイヤー
银杯
取得条件：成功提升自己的等级到A
奖杯说明：在线模式下将自己的等级提升到A级，需要不断的对战或协力才能获得。

【マルチ】カードコレクター
银杯
取得条件：获得任意50张卡片
奖杯说明：在线模式下用CP抽到任意50张卡片即可，无论卡片的稀有度高低以及是否重复，初期就自动获得的卡片数量也可算在内。

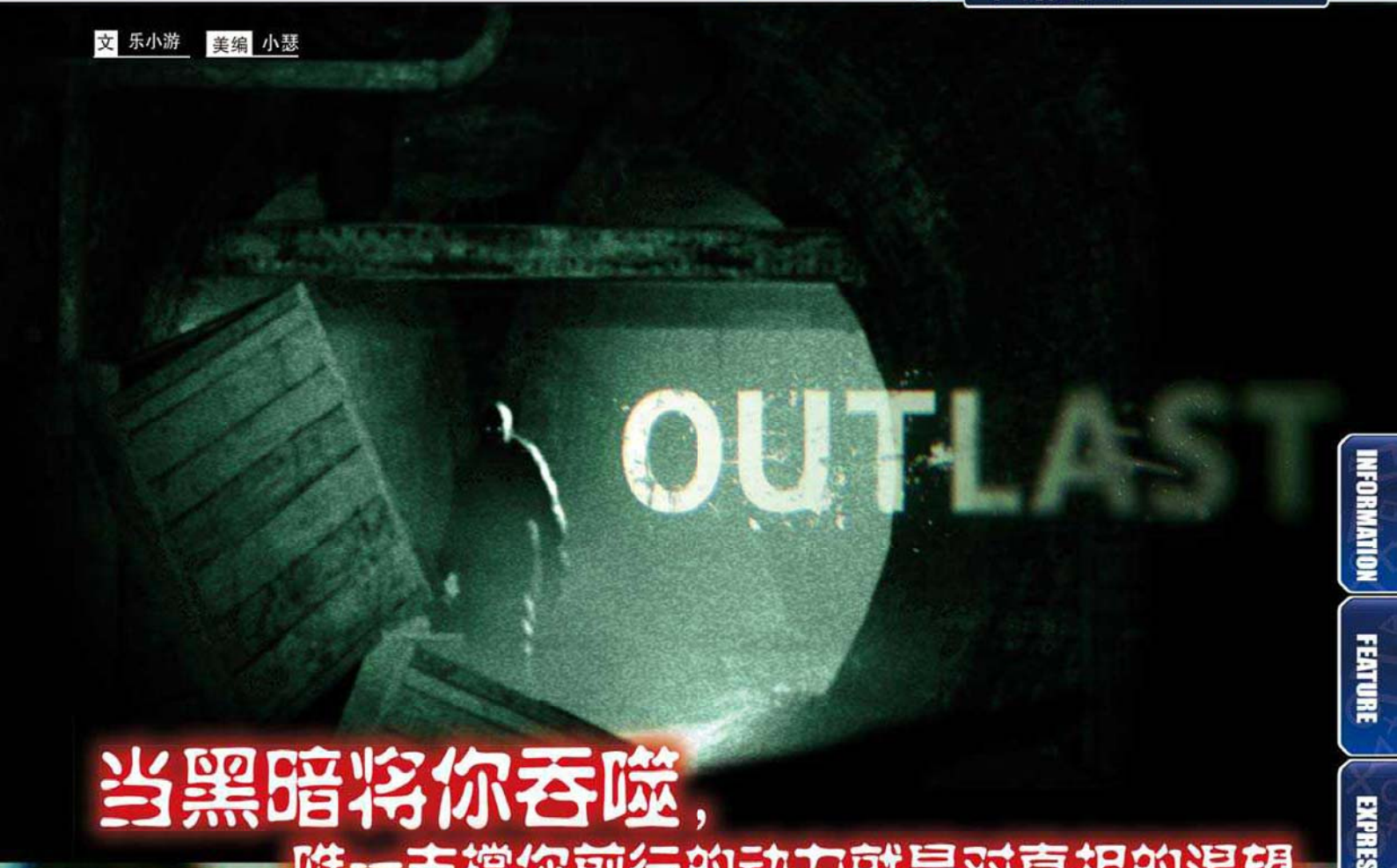
【マルチ】デュエルマスター
金杯
取得条件：战斗胜利100场
奖杯说明：在线模式下最难的奖杯，需要累积胜利100场才能获得，无所谓对战或协力胜利的场数且计算时可两者相加，能找个朋友刷的话是最快的。

【マルチ】カードマスター
金杯
取得条件：获得任意300张卡片
奖杯说明：在线模式下用CP抽到任意300张卡片即可，无论卡片的稀有度高低以及是否重复，初期就自动获得的卡片数量也可算在内。

大切な品
铜杯
取得条件：获得“ヴァシリ-の指轮”
奖杯说明：二周目时，第二次到达“サーペンス坑道”触发ヴァシリ-被吃掉的剧情，然后击破所有爬虫，在迷宫深处获得。

ずっと一绪に
银杯
取得条件：救出ヴァシリ-
奖杯说明：二周目通关。

文 乐小游 美编 小瑟



当黑暗将你吞噬，唯一支撑你前行的动力就是对真相的渴望。

逃生		Red Barrels	动作
PS4	Outlast		美版
	2014年2月4日	1人	19.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

虽然本作是从 PC 上移植过来的，但由于 PS4 初期独占游戏太少，加上本作之前作为 PS+ 用户免费游戏放出下载，所以这款情节略显晦涩的恐怖游戏自然引起了众多 PS4 玩家的关注。故事讲述了一位新闻记者，为了探究一家本该早已废弃的精神病医院为何一直暗地运作的真相，接到了内部线报的主人公独自闯入了这个坐落在山脉之上的恐怖地带，在他一步步探寻真相的同时，罪恶的双手也逐渐地向他靠近。

基本操作

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
方向键左	打开笔记本（右下角闪烁光标时快速开启阅读）
方向键右	打开文件夹（右下角闪烁光标时快速开启阅读）
方向键上 / 下	切换摄像机对焦远近（打开摄像机时）
×	跳跃
□	开门（长按为移动物体）
△	更换摄像机电池
○	下蹲
R1	打开摄像机
R3	开启夜视模式（打开摄像机时）
L1+ 左摇杆	快速奔跑
L2/R2	向左 / 右倾斜身体（靠在墙边时会探出头望，跑动过程中按下为向左 / 右后方看）
按下触摸板	开启文件夹和笔记本菜单。

系统简介

本作在系统和操作上并不复杂，玩家所要做的就是拿着摄像机驱除恶灵，哦，不对，是扫清黑暗。由于游戏中大部分场景都是漆黑一片的，所以陪伴在你身边的那台可以夜视的摄像机就是你最为强力的伙伴，游戏过程中经常需要更换电池来确保你的摄像机能够正常工作，首次进入游戏后最好在系统设置中将游戏的亮度调制最高的 3.0，我们的主角是一个手无缚鸡之力的普通人，所以遇到穷追猛打的僵尸跑过来你惟一能做的就是：跑！

敌人种类

游戏中敌人的种类数量不算多，大部分场景中的敌人数量也很少，不过由于主角无法攻击，所以经常会被突然出现的敌人吓得魂飞魄散，接下来具体分析流程中会出现的几种敌人。

木棍打手

游戏初期一开始能够遇到的敌人，攻击力最弱，经常是两个一起出现，注意躲避这种敌人时防止被两个前后夹击，被围住的乱棍战术也是很头疼的，Insane 难度下被打两下就会死亡。

©2014 Sony Computer Entertainment America LLC

带刀狂魔

比起木棍打手来说速度要略快一些，手里的武器也有所进化，这种敌人经常在黑暗的场景中出现，可能当你刚打开摄像机之后就会映入眼帘，遇到这种敌人时场景旁边经常会有一些能够迂回的场景，比如窗户或者房间，所以看见后不要慌，留意场景中有没有能够用来避难的地方，Insane 难度下同样是被捅到两次才会死亡。

壮汉杀手

从第一章就会一直陪伴在主角身边的敌人，这种敌人的攻击欲望很强，在狭窄的过道中巨大的体积经常会堵住逃跑的路线，不过敌人体积过大对我们来说也有好处，在逃跑的过程中躲进墙上的缝隙或者小洞，他就拿我们没办法了，不过想用木架缝隙躲避的话要注意和他保持较远的距离，否则会被他一把抓出来捏爆头颅，Insane 难度下一招就会被秒杀，下面两种敌人也是最高难度一击必死。

杀人博士

游戏中设计比较出彩的敌人，扭曲的人格与变态的杀人方式让人看了就不寒而栗，虽然不像壮汉那样拥有壮硕的身体，但是行动速度很快，听觉也很灵敏，还好只有一个阶段会碰到他，多利用流程中的通风口躲避敌人可以有效地保住性命。

流程攻略

由于本作的奖杯最关键的一个就是全文件收集，其中包括 Documents 和 Notes 各 31 个，要注意的是 Notes 是需要玩家用摄像机拍摄特定场景才能得到，所以接下来的攻略中将包含全要素的收集，方便玩家在通关后能够顺利获得该奖杯，其中关于收集要素的图片位置会标注不同的序号代称，Documents、Notes 和电池这三种收集分别在图片上用 D、N、电三种类型外加数字序号加以提示，电池由于不属于奖杯收集范畴，而且不同位置能够找到的数量不一样，所以只放出一些重要位置的电池来降低玩家的通关难度。

第一章 Administration Block

夜幕笼罩在科罗拉多山脉，一辆吉普车在崎岖的道路上行驶着，驾驶车辆的正是我们充满了正义感的主人公，俗话说得好："不作死就不会死"，既然我们的主角一门心思想要挖掘真相，玩家们也只有硬着头皮上了。下车之前主角会拿上以后经常会用到的夜视摄像机以及第一个文件夹【D1】。下车之后

首先映入眼帘的是一个古堡般的建筑，门口的警卫室空无一人，到处透露着一种阴森的感觉。接下来玩家要熟悉一下本作的基本操作，之后向精神病院进发，正门被锁住了，要在靠右一点的小门进去，根据提

示对着精神病院大楼的外观用摄像机取得第一个 Notes【N1】，接着

往前走，医院的大门同样紧闭，向左走，有一个类似狗洞的小门，蹲着进去。往前走一点会看到一个红色的梯子，爬上去顺着木板走就能

够进入病院内部。之后我们会首次用到本作最重要的道具：摄像机。在漆黑的一片中按照提示打开摄像机并开启夜视功能，玩家可以在画面的右上角看到电池剩余电量的标志，注意不是全黑的情况下尽量不要浪费电量，否则在看不见的场景你连自己怎么死的都不知道。开门进入对面的房间，利用另一侧的门绕过障碍物，穿过狭窄的过道之后可以在左侧的两个并排的房间内分别找到一个电池和一个文件夹【电1】【D2】，接下来到一个带血的通

风口的房间，顺着通风口可以爬到另一侧，接着沿着路走，中间会路过一个吊着死人的场景，用摄像机

录下被尖刺插着人的对话后获得第二个 Notes【N2】。壮着胆子继续

前进，在通过第二个狭窄的过道时会被不知名的怪物打落到楼下。醒来后一个陌生人出现在我们面前，嘴里说着主角是上帝派遣下来的信差，需要完成自己的使命。画面一转，我们还是要独自一人面对这个诡异的精神病院。可以自由行动后先到有警卫坐着死掉的位置拿到一个文件夹【D3】，然后按照图片位

置一直向前进入前面的门，穿过网

吧一样的房间在闪着白光的屋子右侧的架子上有一个文件夹【D4】，

然后向右走，沿途可以看到自己走过留下的血脚印。一直往里走可以看到几个病人坐着的房间，对着这几个人打开摄像机获得一个 Notes

Tips | 在爬狭小管道的时候不需要开摄像机，顺着爬就可以了

【N3】，在房间的另一侧有一个用木板镶了一半

的门，蹲着走出去进入对面的房间，可以看到一

个满身血迹的死人坐在椅子上，拿到钥匙卡之后回到之前醒来的地方，往前直走可以看到一个轮椅，从轮椅右侧的道路进入，左侧厕所打开中间

的门，对着墙上的血字用摄像机获得 Notes【N4】，

先不要打开保安室的门，一直往前走，尽头左侧的房间有个躺在地上的死人，桌子上有一个文件夹【D5】，之后可以用得到的钥匙卡打开厕所旁边的保

安室，在入侵电脑系统的时候被神父发现了，拉掉电闸的房间变得一片漆黑，此时迅速躲到柜子里面避免和怪物正面冲突，怪物进来时透过柜子的缝隙打开摄像机获得 Notes【N5】，等到怪物走后回到

之前有轮椅的位置往右走进入地下室，之后玩家要做的是回复大楼内部的供电。进入地下室后穿过破裂的墙面，右边有一个文件夹可以回收【D6】，跳

过桌子后要打开夜视摄像机，往前走会有两个房间，里面有恢复供电的发电机，由于玩家启动一个发电机后就会有怪物来袭，所以要先将两个关着的房门打开（有一个房门是锁住的，无需理会），然后按照从左到右的顺序快速将两个发电机启动，之后冲出房门迅速躲到黑暗的楼梯角落里防止被怪物发现，注意开启摄像机时会增大被敌人发现的机率。

趁着怪物没有注意到你时沿着楼梯缓慢潜行到怪物打破的房门，向右走开着门的房间里面有两个电池【电2】，出门向右直走跳过桌子后右手边

的房间内有一个电池【电3】，出门继续向右走

到桌子的位置一直向前走到尽头后打开左手边的房间开启电源开关，之后迅速躲进旁边的柜子里躲避怪物，然后耐心地等待直到怪物开始检查你隔壁的柜子时迅速夺门而出，跑到之前打开两个发电机的地方，中间处有一个电源总闸，打开后迅速按原路跑回之前入侵电脑的保安室，想要继续入侵电脑系统时被突如其来的麻醉针刺中，原来神父早已在此恭候多时，意识模糊中的主角看到了进入的军队正在被隐形的怪物袭击，接着便不省人事了。

第二章 Prison Block

由于遭到了精神病院神父的暗算，我们的主角被关押在了一个狭小的密室中，从昏迷中苏醒过来之后我们要想办法出去，先不急着出门，打开摄像机对着门右边墙上的字拍摄可以取得 Notes【N6】，出门之后发现这里

关着许多精神病患者，走到楼梯角落还会听见两个人谈论是否要将主角杀死，前往一楼，这里有很多人，不过都不会攻击主角，左侧有一个可以打开的门，进去之后直走穿过

墙上的裂缝，打开夜视摄像机后继续向左走，利用头上方缺口可以来到上层，打开摄像机对着地上啃尸体的人拍摄获得 Notes【N7】，绕

过这几个语无伦次的家伙，穿过身后的铁门，前往光亮处向右走来到二楼的外墙边缘，顺着路一直走进入电梯间，此时前后门会关闭同时有绿色气体喷出，不用理会，等门打开后继续向前走。顺着楼梯往上爬，会看到一个靠在墙边写字的患者，向左走可以找到文件夹【D7】，

从患者右边的缺口跳到下层，半开门的房间能够找到一个电池【电4】，光亮处的电梯暂时无法使用，

Tips | 游戏中大部分敌人都是以直线的方式追着你攻击，多利用墙角可以快速跑到敌人身后。

跳过带血的桌子，向前走会看到玻璃后面有一个拿着棒子的敌人，不要靠近，向右直走可以进入控制室，里面同样有一个敌人，被他看见之后会追着你打，快速按原路跑回之前带血的桌子处，等敌人翻过桌子后快速从他身旁跑过前往控制室，按下桌上的按钮，然后进到旁边

■当敌人在此处时翻越桌面

的柜子中躲着，趁敌人没发现时夺门而出，普通难度下即使被敌人打到也不用担心，但是不能同时被两个敌人围攻，跑进之前坏了的电梯位置，电梯门打开后顺着地上带血的箭头前进，前进几步后能够看到一开始谈论如何杀死主角的两个人，不用理会他俩，直接从右侧的窗口处翻出去，沿着墙壁向右爬，从有玻璃破损位

置的窗口进入，向左走一点跳进房间，在控制台处能够找到文件夹【D8】，控制台对面的房

■D8

间角落的电脑桌上能够找到一个电池【电5】，

■电5

从房间出来继续向左走，从电梯门位置进去后直走，打开摄像机看到光亮处后将视角移到左

下方可以拍摄到Notes【N8】，继续向前走到黑

■N8

暗尽头在死掉的保安身上找到钥匙卡，从电梯门

出去沿着箭头打开保安室的门，顺着铁网前进，看到有破碎玻璃的窗户赶快翻出去，不然往前走几步就会看到拿刀来杀你的敌人，沿着外墙一直向右爬，从最后一个窗口跳进去可以避开拿刀的人，打开摄像机前进，开门后先向右走然后左拐，在一个有血凳子的房间右侧能够找到一个文档【D9】，返回一开始进门的位置向前走，到达铁

■D9

门位置后打开左侧的门进入控制室，或者将面前

的铁门打开继续往里走，左拐后的门打开后是同样的控制室。按下控制台上的开关后会有敌人出现，立刻转身爬上身后打开的通风口，爬行一段

距离之后从光亮的缺口跳下，右拐后直走遇到爆炸，气流的冲击力将主角冲到下层，起身后地上的一坨简直不忍直视，主角淡定地拿起摄像机后继续前进，走几步会看到可以翻过的墙壁，蹲在地上等敌人从右侧走过之后，翻过去之后爬楼梯来到上层，之后顺着路一直狂奔，

沿着大路走，翻过两个障碍物，穿过铁门的缺口后，从右侧下方的小洞口爬出去，起身打开右侧的铁门，从地上倒着的保安尸体左侧爬上二楼，继续沿着墙边的窄路走，跳过缺口之后

左侧满地是血的马桶旁边有一个文件【D10】，

■D10

从楼梯上去后快速跑到前面的峭壁贴着墙向前走，否则会有从监狱里出来的患者找你麻烦，沿着墙走的时候会有人来掐你，不用担心，继续走会进入房间，从墙下的洞进入另一个房间后开门出去，跳进满地是血的房间缺口，左边是长相酷似洗手间的死路，对着右边光亮的门口处打开摄像机获得Notes【N9】，进去后左

■N9

拐来到比较宽阔的场景，从墙角的缺口跳下去，顺着路一直爬到有缺口的墙，出去后向光亮位置跑，跳过障碍物后向左拐从小洞爬进去进入下水道。

Tips | 养成随手关门的好习惯可以有效阻碍敌人的追击。

第三章 Sewer

通过狭小的空间后来到了下水道，本关大部分场景的光线比较充足，可以尽量避免使用摄像机来节省电池的消耗。遇到第一个分叉路口时先往左走，在右手边能够找到一个文件【D11】，

■D11

第一个分叉路口选择直走的话也只会绕到这个文件的获得处，然后去右边穿过狭窄的缝隙，左手边有个地图可以大致观察一下场景的道路走向，

地图对面是一个被水封住去路的梯子，接下来首要任务是找到两个阀门将堵住梯子的水排干，此时正前方会出现壮汉敌人，被他堵到死路后必死无疑，画面震动时说明他已经跳下来了，快速跑到前面一点的右手边通路，跳过障碍物之后顺着

路往右走来到房间打开第一个水阀，然后回到障碍物处，等到胖子敌人将要触碰到你时快速翻过障碍物可以绕到敌人身后逃跑，或者在刚出水阀

房间的黑暗角落等着大胖过来，躲在黑暗中时敌人很难发觉到你的存在，当他身后空出一个身位时快速从敌人背后逃走。来到一堆箱子的左侧通

道，直走爬进墙下的小洞，穿过右手边的缝隙能够打开第二个水阀，水阀右边的架子上有一个电池【电6】，返回爬进来的小圆洞，先不要爬出去，通过洞

■电6

口观察到大胖走远后在跑出去，然后跑到之前被水堵住的梯子前往下层，打开摄像机顺着惟一的路往

前走，注意不要被墙上的水蒸气喷到。爬上光亮处的梯子后向右沿路直走，保安尸体旁边可以捡到一个电池【电7】，通路左手边的门打开后开启摄像机，

■电7

录下长相怪异的人的对话后得到 Notes【N10】，然

■N10

后从旁边的梯子下去，右边是一条死路，从左边的路一直跑到管道处，旁边的门无法打开，爬过管道后跳上右侧缺口，打开面前的门，有兴趣的玩家可以将后门打开吓自己一下，接下来的场景全部都是黑暗的，要长时间打开夜视摄像机才能继续前进，左走跳下后，先进去右手边的小洞口处，里面有一

个电池可以回收【电8】，出来后爬上刚才跳下

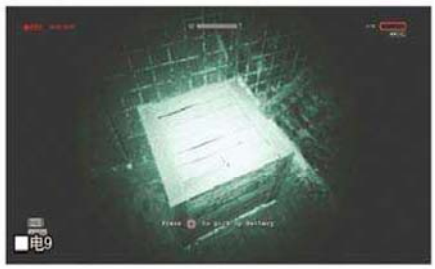
■电8

位置对面的平台，上了楼梯之后一直向前，继续跳上前方的平台，前进几步后可以看到半掩着

的房门打开门在尸体旁边找到一个文档【D12】，

■D12

从这个房间对面下楼后，可以看到一个小洞，进去后能够在拐角处找到一个放在木箱上面的电池【电9】，回到之前爬上来的位置进入铁网下方的


■电9

缺口，前进之后的场景有一个大胖敌人巡逻，由于场景中全是水，所以移动速度变得非常缓慢，接下来需要找到通往上层的梯子，推荐从一开始穿过铁网之后就一直沿着右边的墙前进，绕了一个大圈后能够看到一堆木箱，同时可以躲开敌人的巡逻，梯子就在前面的不远处，过去爬上平台后走几步转身助跑跳到身后的梯子上即可，上层光线充足，来到狭长的通道之后会有敌人冲过来攻击你，找准时机利用左手边的通路可以绕过敌人的攻击，快速向前跑，下楼后直走，千万不要先上右手边的楼梯，一直走到尽头左手边会有一个紧闭的房门，通过门上的玻璃拍摄满地的尸体可以获得 Notes【N11】，接下来去刚才的右手边楼梯就能进入下一关。

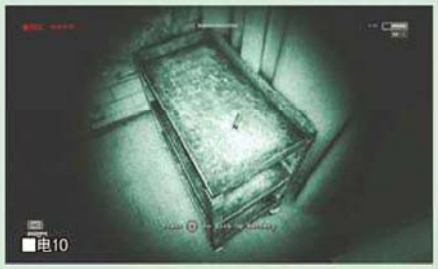
■N11

Tips | 受到攻击后无法立即快速跑动。

第四章 Male Ward

经过了几番波折之后终于躲开了大胖的追击，接下来或许会有更加难缠的敌人等着我们的主角。从下水道出来之后需要前往上层进行更为深入的调查，上楼之后长按□将小洞旁边的铁箱子推开，然后从小洞爬进另一边，坐在椅子上的人不用理会，开门出去，先到左边的房间里打开摄像机拍摄墙上的字能够获得一个Notes【N12】，继续前进，左手边的楼梯上去后

会被铁门挡住去路，直走进入有人躺在地上的房间，将挡住门的箱子推到右边开门进去，右边的两个门都是无法打开的，直接去左边从墙上的洞爬进去，来到一个类似病房的场景，靠左侧墙边的推车上有一个电池【电 10】，能够



看到有人坐在里面的门之后往右走（门无法打开），断头人躺着的左侧台子上可以得到一个文档【D13】，然后从满是血迹的床的正上方通风

口进入另一侧的房间，刚跳下去坐在椅子上的

人突然像疯狗一样大叫起来，拜这个挨千刀的所赐，我们要躲避循声而来的敌人，快速推开墙边的箱子开门进入，回身把门关上可以缩短被敌人追上的时间，向正前方跑，两边的门都是无法打开的，不要尝试开门而浪费逃跑的时间，打开半掩着的门，关门后将铁箱推过去挡住门口，继续推开前面的箱子前进，注意敌人会一直在身后追着你，每打开一次门就要记得关门挡住敌人，向左一直跑到太平间，爬上右边的通风口后向左跑，从右边的桌子跳过去后向左爬，跳过障碍物后会有一个大坑，注意调整好距离后冲刺跳过，掉下去可是一击毙命的，正面的门会被敌人不断破坏，向右拐两次之后从被封住的门上方翻过去，穿过教室之后向右跑跳过桌子，进

入左手边的房间，等小型电梯下来时快速打开进入，本以为可以暂时躲开一劫，上去后却遭遇到了恐怖杀人医生的袭击，被打昏之后医生会将主

角绑在椅子上拖着走，这家伙还会嘲笑主角的体重太沉，被他拖动的时候可以用右摇杆转换视角看一下周围的环境，一路过来最后进入一个狭小的房间，中途会看到很多痛不欲生的“病人”，这

个变态拿起了主角的摄像机放在一旁拍摄接下来的残忍一幕，在挑选好合适的工具之后，这个变态用了一把巨长的剪刀将主角双手的两个手指剪断，按他的话说是为了让主角体会痛苦之后的现实人生。快速晃动右摇杆挣脱绳子，伴随着剧烈

的疼痛与呕吐，等主角坚强地拿起了摄像机后逃出房门，打开左边的门前进几步会看到一个躺在床上的半死之人，一看就是没少受变态医生的摧残，快速躲到他正前方墙边的床下，打开摄像机，

对着这个人拍摄，过一会医生会拿着刀出现，一直拍摄到变态医生用刀将其砍死之后可以获得一个Notes【N13】，注意如果不是为了取得

这个Notes其实最好躲到出口处的床下，方便之后的逃跑，等医生杀完人进入房间之后快速

跑出双开门的出口并将两扇门关上，接下来需要利用地形来躲避医生的攻击，同样是遇到门要随手关上，通风口旁边的电梯不要进去，很容易被医生堵死在里面，利用通风口可以绕到

医生的身后，绕过医生后快速跑到通道尽头将障碍箱子移开后开门，向右走还会看到一个通

风口，爬上去来到另一侧，进入厕所，打开厕

Tips | 多利用墙边位置按下L2或R2来观察敌人的行动。

所最右边的门可以找到一个文件夹【D14】，出

厕所后右转进入房间，打开双扇门之后直走去拿墙上闪光的钥匙，这时医生会开始砸门，快速跑到刚才的大房间，在黑暗的角落蹲下等着医生过来，看准时机从他身后飞奔出去，利用他刚才打碎的钥匙左侧的门跑回之前通风口旁边的电梯，按下电梯内的按钮前往下层，变态医生还不死心企图在电梯里杀死主角，结果却被电梯的铁门活活夹死，真是自作孽不可活，对着他的尸体拍摄获得 Notes【N14】，打开电梯

上方的通风口绕过医生的尸体，从右边尽头的楼梯下去，穿过墙上的缝隙之后直走经过两个放着电脑的房间，然后会来到一个开阔的场景，直走会看到神父隔着玻璃感叹你竟然还活着，进入左边的通道，遇到岔路后先向左走（直走的话会进入一个厕所，没有什么隐藏要素），打开尽头左边的门来到更衣室，直走左边角落可以找

到一个文档【D15】，从数个洗手台前方的门出去，发现这里满是浓烟，往右走一点可以看到一个印有血脚印的桌子，先不要爬进去，往前直走后左拐的房间架子上有一个电池【电 11】，然后爬上

带血的桌子进入房间，整个房间早已是一片火海，

往里走一点会看到一个坐在椅子上的人跟你说话，拿摄像机录下来得到一个 Notes【N15】，跳过没

有着火的障碍物，往前走一点需要蹲着通过出门

之后左转后向右手边走，进入一个漆黑的房间，在一个坐着椅子死去的人旁边可以找到一个文档【D16】，回到刚才的位置从障碍物的缝隙通

过，左转之后右手边房间会有一个喷水装置的按钮，接下来需要打开两处水阀利用装置将疯人院的大火扑灭，出门后又一次看到我们“可爱”的大胖敌人，第一个水阀在他一出现的右边角落房间，先将他引到喷水装置所在房间，趁他进去搜查之后迅速跑到他一开始出现位置的右边房间，如果他跟过来利用房间内的架子可以绕到他身后，然后回到大胖一开始出现的地方继续往里走，可以看到一个障碍物缝隙，穿过之后来到满是带血浴缸的场景，直走尽头的房间可以打开第二个水阀，然后从架子的缝隙穿过返回之前的位置，注意穿过架子后要蹲着前进，不然大胖很容易跑过来攻击你，进入右边的房间后一堆尸体的桌面上能找到一块电池【电 12】，回到一开始的地方打开喷水开关后返回之前燃

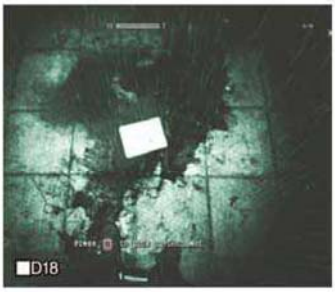
烧着大火的房间，从对面光亮处进去来到厨房，被一个突然出现的疯子吓了一跳之后进入左边角落的房间，对着桌子上装满手指的碗拍摄后得到 Notes【N16】，进入敞开的大门开始下一章。

第五章 Courtyard

直走后左拐，在放有两台电脑房间的右边电脑桌上可以找到一个文档【D17】，出门之后的暴雨场景

漆黑一片，需要长时间使用夜视摄像机才能看清道路，偶尔的闪电光亮也有一定的认路作用，先直走，经过小型喷泉之后和一个坐在椅子

上的死人擦肩而过之后上楼，在一滩血迹里找到一个文档【D18】，返回一



开始出来的地方，左边的小木屋内能够找到一把钥匙，左边的架子上还有一块电池【电 13】，出门后直走前往

光亮处，用钥匙打开木屋的铁门，进去之后右转，这时候就要开着摄像机前进，打开前面的门后会有恶灵跑出来，拍摄之后获得 Notes【N17】，不

用担心恶灵，本关经常会看到灵体出现，不过不会攻击到主角。直走左拐后爬上一旁的梯子，打开摄像

机向右走，注意脚下经常会遇到缺口，要及时跳过。顺着路一直走，最后从高处跳下，直走爬上垃圾堆的箱子翻过铁丝网，顺着铁丝网一直走，爬上楼梯后向右拐，从铁丝网上的洞跳下去，这个场景会有大

胖出现，沿着墙面蹲着走，由于场景非常黑暗，所以敌人也很难发现你，沿着墙边绕到几个木箱处，爬

上去之后沿着墙边向右移动，注意一开始移动脚边就有一个缺口，跳过去之后继续移动，沿着墙走的时候虽然场景也是全黑状态，但是移动的时候是固定在边缘位置不会掉落的，所以不需要一直开着摄像机，可以节省一些摄像机电池，走到尽头之后从高处跳到木箱上，接下来还是需要躲避大胖的攻击，从凉亭的左侧走到能看见光亮的过道，离得很远就能看到大胖朝我们飞奔过来，利用圆形的凉亭绕着跑一圈就可以牢牢地将敌人甩在身后，直接跑进过道，然后下到右边的楼梯后钻进洞口，大胖想抓你也无能为力了，打开摄像机，前进几步右转对着充满鲜血的喷水池摄像可以获得Notes【N18】，水池前面一点的椅子上可以找到一块电池【电 14】，跑到右边角落的光亮处，借着木板爬进窗户开启下一章。

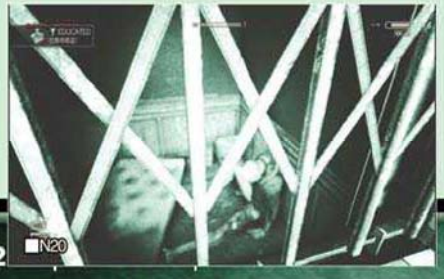
第六章 Femaie Ward

进去之后右拐，直走之后会看到神父在远处的高台上，他嘴里喊着真相快要大白之后便离开了，接下来需要前往高处来找到马丁神父，正前方的路已经不能继续前进，需要从左侧绕到楼上，顺着路一直走，穿过障碍物之后会看到左侧的房间里有一堆长得像电饭锅的装置，从前面的窗户缺口跳进房间，对着其中正在快速搅拌着什么的锅进行拍摄可以得到一个Notes【N19】，进入里面的房间，左侧的门推

开后没有任何可以收集的东西，直接向右走，出门后继续向右直走，来到楼梯尽头的角落里可以收集到一个文件夹【D19】，返回刚才出来

的房间位置，朝着轮椅的方向一直跑然后左拐来到明亮的场景，先去倒着的轮椅左侧电梯的位置，打开摄像机的夜视功能，对着铁门内的

黑暗处进行拍摄可以得到一个Notes【N20】，



电梯对面的黑色角落里保安尸体的边上可以捡到一个电池【电 15】，然后从电梯右侧的楼梯下去，

向右走来到一个漆黑的房间，在墙角处的桌子上可以找到一个文档【D20】，返回之前摄像的电

梯位置，这次要从电梯的左侧楼梯上去，注意断开楼梯的位置要用助跑冲跳过去抓住平台，上楼之后发现如果要来到三楼需要先找到通往上层的钥匙，首先左拐进入走廊，直走尽头位置可以找到一个电池【电 16】，打开走廊的双扇门，翻过

两次障碍物之后会来到一个明亮的房间，墙上挂着我们要找的钥匙，不过需要收集三个保险丝才能将钥匙取出来，从房间右侧的门出去后向里走，

看见一个坐在椅子上死去的人之后向左走来到外面有血字的房间，打开门后快速将桌面上的

第一个保险丝捡起来，之后敌人会拿着菜刀来追杀你，把门关上后逃回刚才墙上锁着钥匙的房间，这时敌人会一直追着你，从这个房间正前方的缺口跳出去，顺着路一直跑打开前面的门可以在挂着的尸体旁边找到第二个保险丝，之后躲在靠门一侧的床底下观察敌人的行动，

等到敌人走到房间的角落后快速原路跑回挂有钥匙的房间，接下来回到刚才有死人坐在椅子的地方，向尸体的右侧一直跑，在墙角的架子上有两个电池可以回收【电 17】，一直跑到敞

开门的房间，在左侧躺着满身是血的尸体位置找到最后一个保险丝，接着躲到房间角落的黑暗处等着拿棍子的敌人进屋，当他离门有一段距离之后快速夺门逃出，再次跑回之前挂着钥匙的房间，将三个保险丝安装好之后，打开右侧的开关，钥匙会掉落到楼下，继续回到刚才中央有个倒着的轮椅处，向前直走一段距离之后进入右手边开着门的房间，打开房间尽头的开关终于得到了梦寐以求的钥匙，这时拿着棍

子的敌人会跟上来，利用场景的空间快速跑回倒着的轮椅位置，继续跳过断了的楼梯前往二楼，用钥匙将右侧通往三楼的铁门打开后继续往上爬，三楼墙边的桌子上可以收集两块电池【电 18】，向右一直走，尽头尸体旁边有一个电

池【电 19】，贴着墙壁的边缘走到尽头后跳到

对面的平台，前进几步由于地面塌陷跌落到下

层，利用正前方的铁架可以爬上去，注意大坑还在那里，不要再掉进去了，前往光亮处的门口推门进去，在左侧墙角的位置可以找到一个

文档【D21】，从房间右侧的门出去，会看见一

个黑影闪过，顺着黑影的方向前进在通道的右手边看到摆满蜡烛的房间，打开摄像机拍摄之后可以获得一个 Notes【N21】，转身出门，顺着墙上

的血箭头找到一个双扇门，打开之后里面会有两个拿刀的敌人，直接往右侧尽头跑，进去右手边的房间后贴着墙壁移动，爬过墙壁后要跳到对面

的平台，刚跳过去就发生了意外，落脚处木头损

毁导致一直陪伴在我们身边的夜视摄像机掉落

到下层，接下来要找回这个“老朋友”，从刚才剧情中有人打开的门出去，进入房间后从左侧的门出去，在右边的墙角处蹲着来到另一侧，从厕所里面的洞跳下去顺着路一直往前走，沿途的敌人不会对你造成威胁，场景也比较明亮，弥补了没有摄像机的劣势，在尽头的一个漆黑的房间中找回了我们心爱的摄像机，刚拿到摄

像机就会被两个拿着棍子的敌人追杀，注意以后摄像机都会因为屏幕损坏导致画面左侧有破碎的情况出现。原路跑回刚才从缺口跳下的厕所，要在一个明亮的房间从衣柜爬上去，蹲着走出厕所进入刚才的房间，场景中央的小桌子上有一个电池可以回收【电 20】，返回刚才丢

失摄像机的位置，跳上左侧断了的木板后继续前进，向左走，前面不远处有一个大坑需要跳过，进门之后场景会发生塌陷，从左边靠着墙来到对面亮着光的门口，进入铁门之后会被患者关在里面，直走经过两个障碍物之后进入下一章。

第七章 Return to the Administration Block

终于回到了精神病院上层，场景变得明亮许多，前进几步后我们熟悉的大胖敌人会在远处看着我们，快速打开左侧的房门从桌子上方进入通风口，先爬到通风口右侧

跳下，在电脑桌上可以找到一个文档【D22】，返回通风口，将堵在出口的

尸体推下后跳到下面，进入左侧黑暗的房间，在里面窗户旁边的电脑桌上可以找到一个文档【D23】。回到刚才

将人推下的地方，打开前方的门，向左走会看到患者冲你说话，接下来需要到放映室寻找钥匙来前往上层，继续前进，穿过有台球桌的房间后从墙上的缺口跳下，然后爬上一旁的梯子来到上层，沿着墙壁移动到锁住铁门的另一侧后跳下，穿过几个障碍物之后爬上楼梯，进去之后打开摄像机，对着墙上的大屏幕进行拍摄可以得到一个 Notes【N22】，注意拍摄的

时候可能不会一次就获得 Notes，不过电影片段是循环播放的，所以看了一遍没有获得的话就再看一遍，直到屏幕右下角有 Notes 的图标闪现，从荧幕正对面左侧的门口进入，

Tips | 游戏中大部分时候都是在逃跑，记住来时的路线能够让逃跑变得容易。

沿着路直走在光亮的尽头箱子上找到一个文件夹【D24】，从楼梯上

去，蹲下通过前方的障碍物，打开门后在房间右侧角落的架子上可以找到一个电池【电21】。打开门后

发现放映室被一个二货锁上了，出门蹲下穿过障碍物之后进入左边的门，沿着墙壁一直爬到头，跳到对

面的栏杆扶手位置进入放映室，在断头人身边的桌子上找到钥匙，原路返回，在房间门口观察直到敌人将前面的门打碎之后快速跑进去，

回到刚才关着人的铁门处用钥匙将通往上层的门打开，旁边的电梯暂时不能用，两端的铁门也都不能打开，老老实实地打开中间的木门来到厨房。

直走打开厨房的门后会看到一个人独自在窗边伫立，不用管他，直接打开他左边的门前进，左转之后一直走，右手边的房间里有一个人跪在电视机前祈祷，打开摄像机拍摄下这一画面获得 Notes【N23】，出门后右转从墙

上的缝隙穿过，跪在地上的敌人都是

没有攻击性的，不用担心，开门后沿着走廊一直走，打开门牌号为 329 的房门在左侧的电话边找到一个文档

【D25】，走廊的尽头可以找到一个电池【电 22】。打开 326 的房门，从窗

户翻出去，沿着外墙一直走进入有人跪着的房间，出门后右转，顺着路一直走来到教堂，这里好像在举行什么仪式，进去之后将神父前方的钥匙拿走然后快速打开摄像机拍摄仪式的整个过程，直到神父被火烧死之后获得 Notes【N24】，出门

后快速向右跑到尽头爬上头顶的通风口，从通风口跳下去之后阴魂不散的大胖又来了，快速跑到右边的走廊，利用尽头的左侧大房间有前后两个门的特点迂回到大胖身后（前门跑进后门跑出），一直向前跑从标有“EXIT”字样的位置向右跑，快要到尽头的位置来到左手边的房间，进入墙上的通风口，跳下通风管来

到厨房，打开前面的门乘坐电梯下楼，电梯中途会停顿一下，不用紧张。电梯门打开后直走进入下层实验室。

第八章 Underground lab

沿着冰窖一般的通路向前走，终于要来到最终的地下实验室了，开门之前打开摄像机，开门后对着房间内的场景拍摄可以获得 Notes【N25】，走进保安的桌子，在电脑旁边找到一

个文件夹【D26】，接下来的场景大部分都比较

明亮，所以几乎不需要用到夜视摄像机。从右边喷满血迹的电梯进入，穿过长长的过道之后可以看到几个实验室，打开左手边第二个房间的门，在里面的桌子上找到一个文件夹【D27】，

出门后打开右侧尽头的门，从右手边亮着绿灯的门进去，进到里面的房间，打开摄像机对着白板

上的数学函数公式进行拍摄可以得到一个 Notes【N26】，虽然看起来像大学老师讲的高数课后习

题，但这其实是秘密实验室用来做研究的算法。出门之后朝着血最多的方向跑，分叉路口右侧的门进去后没有要素可以收集，直接向左跑，没走几步就会触发警报，快速原路返回，打开后方大门的一瞬间，我们的大胖再一次出现，这也是最后一次看到他，因为在他把我们摔到地面上的一瞬间，就会有幽灵出来将他蹂躏致死，快速打开摄像机拍摄下这大快人心的一幕后得到 Notes【N27】（剧情强制获得），继续

往回走，进入左手边的房间会看到游戏中关键人物，要听完坐在轮椅上老人的对话才能离开，

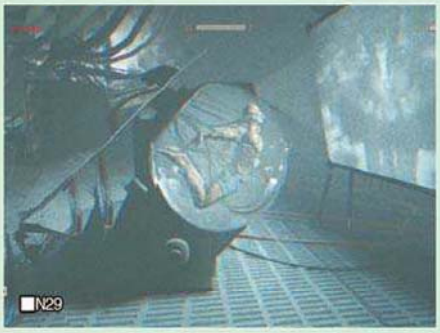
Tips | 虽然游戏中有女士病房，但游戏中根本看不到女性角色（或者已经辨认不出）。

其实这一切都是源于一次大胆的研究，科学家们希望利用纳米工程转化人体细胞，然后通过科技手段强行控制改造后的产物，以达到通过意志力来操控人类肉体的设想，但是这一切都没有想象的那么顺利，实验的结果是产生了无法控制的生物，其实就是眼前这位奄奄一息老者的儿子比利，老人告诉主角如果不杀死比利，那么没有人能够活着离开这里，接下来要去破坏比利的生命控制装置。寻找装置的这一路都

会被黑色的幽灵追杀，出门之后向左跑，旁边的门会自动打开，进去后直走，遇到分岔路口后左转打开正前方的门，这时黑色幽灵便会出现，头也不回地向前跑，冲进电梯后幽灵会暂时停止追杀，进入保安室在桌面上可以收集一个文件夹【D28】，推开左手边的门同时开着摄

像机前进，打开周围亮着橙色灯的门之后对着远处的玻璃外的大型装置拍摄可以得到 Notes【N28】，从自动打开的门下楼，对着左侧的实

验体进行拍摄获得 Notes【N29】，中间的操作



台上能够找到一个文件夹【D29】，开启下一个

门时打开摄像机，对着前方的装置进行拍摄可以得到 Notes【N30】，顺着路一直往前走，在二楼

的操控室电脑桌上可以找到一个文件夹【D30】，

出门后去二楼的另一端，关闭氧气供给装置开关。这时候幽灵会再一次出现追杀你，快速跑回刚才

设有实验装置的房间，从左侧的楼梯上去，进入二楼的房间从眼前的一堆蓝色塑料桶中间缝隙穿过，顺着大路一直向前跑，打开门后爬上左侧很高的楼梯，来到平台断开的位置冲刺跳过，遇到分叉路时向右跑，注意这时光线会变得很暗，夜

视摄像机再一次登场，刚一进入黑暗场景就会有障碍物箱子挡住你的去路，注意跳过，被堵住就会受到恶灵的攻击，躲进电梯里之后暂时安全，出门后二楼转角处的桌面上可以找到最后一个文件夹【D31】，进入能源室，将右

边墙上的电源装置拔掉后原路返回，刚要跳到

远处的平台时会被幽灵抓住直接扔到地面，其实是变相帮我们节省爬楼梯的时间，真是好人啊。一路跑回实验装置的场景，关闭操控台的开关来结束比利的生命，这时幽灵突然出现，遭到一番拳打脚踢后从地上爬起来，用摄像机对着红色的圆形装置拍摄得到最后一个 Notes【N31】，接下来需要逃出实验室，身受重伤的

主角步履蹒跚地前进，当打开前方的门后意想

不到的事情发生了，本作的剧情结尾悬念重生，下面会详细分析一下本作的故事架构，让读者对游戏能有一个更好的理解。

剧情解析

作为一款第一人称恐怖解谜类游戏，本作在气氛的营造上非常到位，虽然在人物动作和场景设计上略显单调，后面几关的收集安排上也有很明显的赶工嫌疑，但游戏仍然不失为一款次世代平台上的佳作，本作中到处透露着制作人对剧情刻画的用心，可以说整个故事串联起来就像一本恐怖小说一样耐人回味，结尾的戛然而止也给玩家留下了无数的谜团，究竟游戏想要讲述给我们的是一个怎样的故事呢，接下来就请大家和小游一起分析一下游戏中部分晦涩难懂却又值得反复琢磨的情节吧。

剧情疑点

神秘的幕后组织

游戏将故事背景的表面设定为一个普通的记者主角带着满腔的正义之情前往荒郊野岭的精神病医院私自运作的幕后真相，但是为什么这么危险的一件事要交给这个毫无战斗能力可言的主角来执行，又是什么组织能够如此明目张胆地暗箱操作却又能神不知鬼不觉地掩人耳目，主角又是以什么身份舍命前往调查呢。

疯人院的病人们

不知道玩家们有没有发现，刚进入这家精神病院之后就有一种奇怪的感觉，这里有各种形形色色的人，有三两个坐在一起的病人，又有半死不活僵尸一般的人，还有听从神父控制前来追杀主角的各种敌人，更有变态的医生杀人魔，这些人好像并不隶属于同一个组织，也没有固定的帮派，相互之前更有着一种争斗的感觉。

正义还是邪恶

在进行第一章的时候，被壮汉敌人打落楼底之后神父对主角说的话好像隐藏着什么意味："你是上帝派遣下来的使者，你有你的使命，必须活下去改变命运"。从一开始看见博士就没有明确的证据证明神父究竟是站在哪一个阵营的，屡次害主角陷入危险境地的神父在游戏的后期却被活活烧死在十字架上，是命运的归宿还是有人故意为之。最后一关遇到幽灵之后就处于一直被追杀的状态但是在逃回装置的断桥处先被幽灵扔下平台却又在掉落的瞬间被幽灵所救，究竟是幽灵错综复杂的情感导致做出前后不一致的举动还是本身就存在两个灵魂，一个企图杀死主角，另一个则要保护他的安全。

收集要素关联

游戏中的收集要素颇为有趣，一种需要通过手上的摄像机来拍摄记录下精神病院中所发生的种种情节，另一种却用已经存在的文档形式来进行对故事完整性的补充，但是从文档的字里行间中透露出了很多让人无法理解的东西，比如文件中提到了政府派遣了组织与特工前往精神病院并要求将之前有着灾难性安全故障以及对环境造成剧烈污染的精神病院关闭，但是文件中又提到要将特工作为病人放在精神病院接受治疗，究竟政府和医院有着怎样的联系。

主角的身份

如果说游戏中一直陪伴在主角身边的摄像机就是他作为记者的身份象征，那么他矫健的身手与不同于凡人的勇气，甚至在被剪断了两个手指之后仍然能够义无反顾地前进确实让人怀疑主角是否是为了探寻事件真相的记者，游戏全线都是以第一人称视角来进行的，除了为了烘托游戏的恐怖气氛，或者也是想要隐藏主角的外貌，因为整个精神病院没有一处能够反光的物体来倒影主角的轮廓，甚至在有的光亮场景倒影出主角的影子时反而要比医院里的敌人更恐怖。

精神病院的构造

刚走进精神病院的时候并没有在意为什么每次前进都要从小门通过，但是通关几次之后回想游戏一开始爬上梯子之后从破碎的玻璃首次进入房间时的玻璃看起来并不像是因为年久失修造成的，更像是人为破坏的，外面还散落着一些玻璃碎片，进入医院主要道路上的门都是从里往外破坏的，仿佛就是里面有人破坏了这些本应该防止外人进入的路障逃离出来的痕迹。

戛然而止的结局

游戏在很多地方对剧情的交代都不完整，主角从头到尾也没有一句台词，只能从笔记中略微推测出他的心里变化，尤其是游戏最后的结尾，一名普通的记者却能够通过手掌的指纹识别来关闭有着最高权限的系统设备装置，显然是没有道理的，而且之后被比利打的浑身是伤的主角想要逃离这个恐怖的精神病院之后却被博士带着的一群队员乱枪射死，而且在射击的过程中仿佛有一瞬间时间停止了，接下来所有的士兵包括博士在内的人都被不知名的力量杀死，很难不让人想象故事并没有表面看起来的英雄拯救世界那么简单。

故事猜想

由于官方并没有给剧情中无数的疑点一个完整的交代，但是从游戏中零零散散的线索还是能够分析出一些端倪的，很多玩家

也都有着自己的想法，其实就像有一千个读者就有一千个哈姆雷特一样，每个人对故事都有着不同的理解，对于这款游戏，抛除官方含糊不清的说法，小游的心中也有一个自己认为比较合理的故事架构，不知道能不能和玩过本作的读者产生一些共鸣：根据游戏中的档案可以得知政府派遣了特工前往调查精神病院背后不可告人的秘密，但是潜入的特工并没有给组织发出任何消息，根据游戏中的一些文件进行分析得知，政府派出的特工是化装成为一名前往精神病医院的病人进行治疗，实际上是要去探寻事情的真相，但是他并不知道此时医院的内部早已因为博士的实验变得尸横遍野。游戏中最后一关的博士是整个故事主线最为主要的人物，整个实验和事件都是由他一手策划并完成的，但是实验的结果却没有他预想地那么完美，按照他对主角说的话，这个实验本就是希望通过科学手段来到达掌控世人的目的，实际上是将人类的精神力灵体化并与肉体分开从而得到无比强大的力量，游戏的收集中有一处是要观察投影器所放的影像片段，从中可以看出这个实验从一开始就是对外界紧闭口风的，不难看出博士的实验实际上是有着不小的野心，并不是一个简单的研究，然而就在整个实验快要完成的时候却出了一些事故，本应该是研制成为人所控制的实验体却发生了变异，灵体并没有听从博士的命令反而是对博士的手下进行残忍的杀害。从最后一关幽灵对待主角前后不同的态度以及空旷场景中实验装置有两个圆形球体中可以大胆猜测当初博士进行实验的时候实际上用了两个实验体同时展开研究，然而当事故发生之后两个实验灵体有着截然不同的性格差异产生，恰恰反映出了肉体的人类本身的性格，按照博士的说法比利是他的儿子，而他却用自己的儿子做实验，心狠手辣可想而知，按照这种套路另一个实验体也应该是博士所熟悉的人，又或者博士把两个不相干人类做成实验体之后把他们当成自己实验成果的“儿子”，但这似乎不太符合博士的性格，当特工一步步逼近事情的真相之后来到了地下实验室（注意这时所说的主角其实并不是玩家所控制的拿着摄像机的人，而是早期潜入这里的特工），这时的博士已经躲在他那安全的房间里面了，博士利用了潜入这里的特工，按照博士的想法两个灵体都发生了变异，为了不让自己性命受到威胁就像缩头乌龟一样躲了起来，但是他并不知道比利之外的另一个实验体已经有了报复世界的意志，或者说获得了想要将这一切了结的使命感，更有可能的是想铲除掉和自己同为灵体存在的比利之后能够将自己的精神力量提升至最强，但是精神力是以灵体状态存在的，想要将躲在安全屋的博士杀死或者和另一个灵体进行决斗是不现实的。这时被博士骗来想要关掉维持生命体装置的特工却被这个幽灵附体进而想要铲除眼前这些绊脚石，但是受到了特工强大精神力的影响导致灵体自己的记忆也发生了错乱，加上整个实验室的气氛扰乱了附身之后灵体的思绪，混乱之后的他拖着特工的躯壳破坏了无数挡路的门跑出了精神病院之外，这也说明了为什么场景中会有很多从里向外破坏的缺口，跑出去之后反而令灵体的精神力恢复了神志，他想起了自己还有一些必须要完成的事。这时有不速之客开车来到了精神病院想要调查事情的真相，幽灵发现特工的身体已经不足以承受自己强大的力量，决定附身在这一伙倒霉的人之中的一个，所以说游戏中一开始开车前来的记者并不一定只有一个人，只不过都被幽灵解决掉了，当灵体想要附身到最后一个记者身上时发现并不能够像之前附身特工一样易如反掌，原来想要附身是要有条件的，所附身之人内心必须足够强大同时要经历常人所不能忍受的磨难，可以在主线进行到杀人医生将主角的手指减下来时的对话中分析出，在这个医院里经历过痛苦的经历才能体会到完整的人生，或者说是完成肉体的蜕变，虽然附身没有成功，但是记者受到的惊吓外加灵体附身一瞬间所产生的碎片记忆让他能够顺利地前往精神病院的最深处，同时灵体也决定一直跟着这个记者，直到他拥有能够附身的条件，其实游戏中灵体在很早就可以看到，而且一直是以提示玩家前进的帮手存在的，所以当最后一关听完博士的话之后突然出现跑来追杀玩家的灵体是很不合理的，可以推断幽灵确实是有两个的，残暴的幽灵一直都是比利，他想要杀死一切眼前的存在，当主角进入博士的房间时可以看出博士非常淡定，好像早都知道他就要来一样，或许博士早都知道另一个灵体的想法，只不过是将计就计罢了，当悲催的记者想要将维持比利生命的装置关闭时，跳过断桥时被比利的灵魂扔下楼的时候另一个幽灵已经俯到记者身上了，因为这时他已经完全具备了附身的条件，当关闭了比利的生命装置时与有灵体的搏斗也可以看出这时记者已经不是普通的肉身了，否则强大的幽灵一击就能将普通人类杀死，根本不用那么费劲。当灵体拖着破烂不堪的身体想要离开研究所寻找下一个宿主的时候，博士却领着一堆人对着记者的肉身开枪，这里可以发现博士并不是被迫关在那个安全房间的，而且手下还是有可以为他执行任务的活人，一切都是为了等待时机骗记者身份的人为自己“卖命”，实际按照实验来看即使是灵体在附身到肉体时也是会死亡的，或许博士就是在等待这个时机，但是在千钧一发时刻灵体脱离了肉身，用精神力将在场的所有人杀死，博士临死前的一句：“天啊，你成为了主人。”可以看出，这时灵体已经进化到不再需要肉身也能以完全形态出现，博士机关算尽到头来却被自己的试验品摆了一道，所以说幽灵成为了最后的赢家。游戏中还有个不得不说的角色就是马丁神父，他应该是游戏中的精神主线，同时也是了解整个事件的关键人物，他所做的就是将记者引入危险之中让他成长，但最后却不知道是应该铲除博士还是让幽灵存活，一生抱有宗教信仰的他最后决定在教堂结束自己的生命。整个故事虽然零散但是能够让玩家发挥想象的地方非常多，理解之后串联起来绝对会让你有一番不一样的游戏体验，期待读者来信与小游一同交流一下本作的剧情中的细节，让游戏内容在想象的空间中变得更加丰富吧，另外值得一提的是本作会发售 DLC，从另一个角色的视角来体会不一样的疯人院冒险，热爱恐怖游戏的玩家不要错过哦。

奖杯攻略

奖杯总数	8	铜杯	4	银杯	2	金杯	2	白金	—

虽然本作是以下载游戏的方式推出的，但是奖杯的数量也确实太少了，还有一半是剧情奖杯，有点对不起游戏不错的素质。好在本作在收集方面设计得颇有新意，除了最后一关在收集物品的摆放位置处理上有着赶工嫌疑之外，其余的物品所藏的位置还是较为隐蔽的，尤其是 Notes 的收集很容易错过。本作的难度比较中规中矩，通关一次之后会开启疯狂难度，也是游戏中最考验打法的一个奖杯，按照下面的奖杯路线可以在较短时间内取得游戏全部的八个奖杯。

白金难度	3/10
白金所需时间	7小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
其他需要	无

全奖杯路线

1. 首先选择普通难度模式完成游戏，第一次通关就要开始完成收集方面的相关奖杯了。

2. 剧情相关的奖杯有五个，不管以什么难度通关都会自动获得。

3. 由于游戏二周目不会继承收集要素，所以普通难度通关的时候要收集全部 62 个收集品，电池收集不在奖杯范围之内。

4. 通关之后可以进行章节选择，但是不能以疯狂难度进行游戏，章节选择同样不能继承一周目的收集要素。

5. 因为收集很容易错过，尤其是拍摄特定场景的 Notes，所以要养成随手存档的好习惯。

6. 一周目完成全部收集并通关之后就能获得除了 LUNATIC 之外的全部奖杯，注意普通难度下多留意场景的路线设定，能够为二周目最高难度通关打下基础。

7. 用 Insane 难度通关后全奖杯达成。

ILLUMINATED

铜杯

取得条件： 恢复行政大楼的供电。
奖杯说明： 剧情相关奖杯，完成第一章 “Administration Block” 即可获得。

FLUSHED

铜杯

取得条件： 将下水道的污水排放干净。
奖杯说明： 剧情相关奖杯，完成第三章 “Sewer” 即可获得。

SOAKED

铜杯

取得条件： 打开男士病房的喷水装置。
奖杯说明： 剧情相关奖杯，完成第四章 “Male Ward” 即可获得。

EMANCIPATED

铜杯

取得条件： 找到女士病房中的钥匙。
奖杯说明： 剧情相关奖杯，完成第六章 “Female Ward” 即可获得。

EDUCATED

银杯

取得条件： 收集15个文件夹和15个摄像机录音片段。
奖杯说明： 和下面的 “PULITZER” 奖杯一起讲解。

PUNISHED

银杯

取得条件： 完整通关游戏。
奖杯说明： 任意难度下通关一次即可。

PULITZER

金杯

取得条件： 取得全部文档收集以及全部摄像机录音片段。
奖杯说明： 游戏中一共有62处收集需要完成，文档和录音片段各有31个，其中文档和录音又都有一个是剧情中一定会获得的，所以玩家只需要分别收集30个即可完成奖杯，这里再强调一下收集要素是没有任何继承的，所以一定要在同一周目下完成，主线流程攻略中已经放了详尽的收集攻略，攻略最后会按照章节系统地放下每一章中出现的收集品，玩家可以按照文档和Notes的名称来检查自己遗漏了哪些收集。

LUNATIC

金杯

取得条件： 用疯狂（Insane）难度通关游戏。
奖杯说明： 游戏的疯狂难度要求比较严苛，整体的难度和噩梦（Nightmare）模式基本一样，附加的条件是整个流程中都不会有检查点出现，通关过程中也无法保存游戏，如果不小心挂掉了就要从游戏最开始重新来过。而且主角所能携带的电池上限只有两个，电池出现的位置也和噩梦模式相同，数量要比普通难度下少很多，可以通过一周目时通关记忆来寻找，疯狂难度下拿着棒子和手持刀子的敌人需要两下才能将你打倒，其他的敌人碰到你就可以见阎王了，所以在之前普通难度下要多熟悉一下通关路线，尤其是有敌人出现的地方，敌人的行动方式都是固定的，谨记不要被他们堵到角落里。要多利用游戏中黑暗的场景，本作的敌人在设计上比较奇怪，当你离得很远时只要身旁稍微有点光源就会被追杀，但是你躲在黑暗角落的时候即使在敌人脚边他也不会察觉到你的存在，当需要从敌人身后移动的时候一定要蹲下前进，疯狂难度下可不要随便从敌人身旁跑过，被打中就没有再来一次的机会了。躲避敌人的攻击时，可以根据场景的连通性绕着跑，由于主角的移动速度不管任何难度下都要比敌人快，所以还是要将哪些门能开，哪些是死路记住，逃跑起来会容易很多。尽量不要激活摄像机的夜视功能，尤其是进入第五章之前节省一点摄像机电量，否则当真正需要的时候全世界都是黑的，就算是全黑的场景最好也是打开一下快速观察整个地形然后立刻关闭，避免一直开启摄像机，除了费电之外还会招惹敌人过来。躲进储物柜可以有效躲避敌人的攻击，但是遇到大胖敌人或者只有一个柜子的情况下最好不要躲进去，很容易被发现，敌人在跑过转角处的时候会有短暂的停滞时间，可以趁机跑进旁边的房间，被敌人追杀的时候最好不要回头张望，只会提高被敌人追上的机率。

全收集物品名称及获得章节

第一章 Administration Block

文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D1	The Whistleblower	N1	Mount Massive Asylum
D2	Project Walrider Patient Status Report For William Hope	N2	I'm Inside
D3	Warrant for Seizure	N3	Broken Men and Dead Television
D4	Project Walrider Patient Status Report For Chris Walker	N4	The Witness
D5	Project Walrider Profitabilty Report	N5	Big Fucking Guy
D6	MKULTRA CIA Hypnotic Suicide		

第二章 Prison Block			
文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D7	Father Martin, Finger Painter	N6	Father Martin's Cell
D8	Purge Gate Maintenance Memo	N7	Necromantic
D9	Dr. Wernicke Death Certificate	N8	Total Security
D10	Dr. Wernicke Obituary	N9	Walrider

第三章 Sewer			
文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D11	The Gospel of Sand	N10	The Doctor Is Dead
D12	Still Bleeding		

第四章 Male Ward			
文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D13	Project Walrider Cost Report	N11	A Feast for Flies
D14	Request for Reassignment	N12	Organized Torture
D15	Persecutorial Delusions	N13	Dr. Rick Trager
D16	Psychopathological Proximity Stress Disorder Pamphlet	N14	Death of Trager
		N15	Let it Burn
		N16	Fingers

第五章 Courtyard			
文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D17	MKULTRA Program Excerpt	N17	The Thing in the Dark
D18	Our Own Personal Calvary	N18	Don't Drink the Water

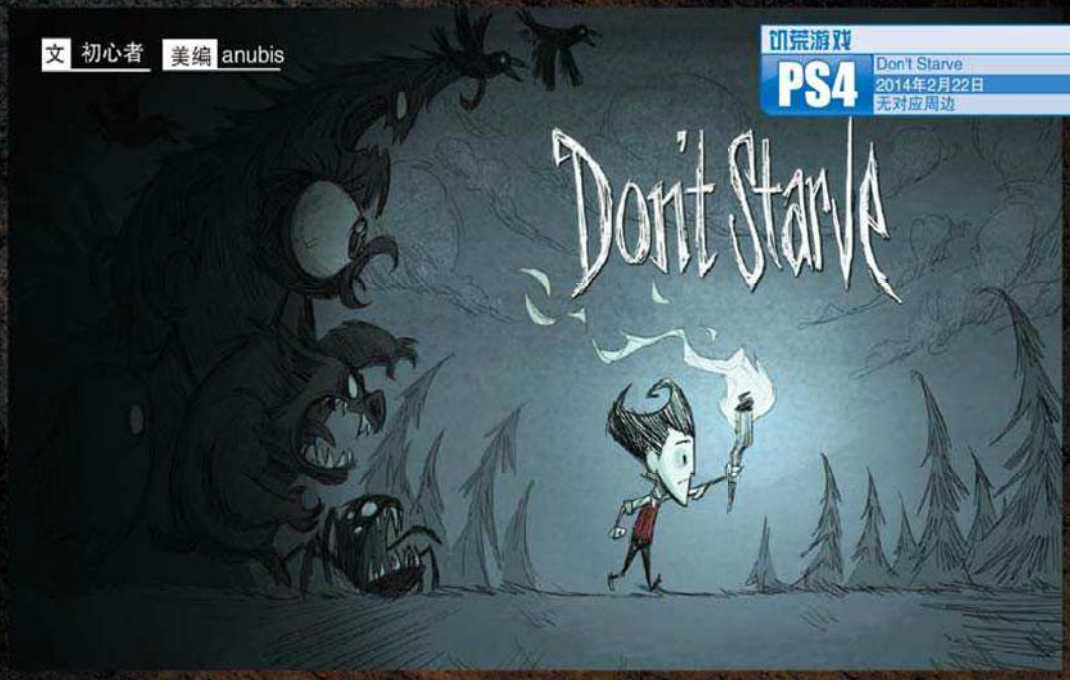
第六章 Female Ward			
文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D19	Walrider and Nightmares	N19	The Sound in the Machine
D20	Project Paperclip Excerpt	N20	No Safe Place
D21	You Promised Me a Rose Garden	N21	Lies

第七章 Return to Administration Block			
文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D22	Billy's Dreams	N22	The Wernicke Exit Interview
D23	The Spirit Breach	N23	Static Prayer
D24	Necrotizing Fasciities	N24	The Passion of Father Martin
D25	The Gospel of Judas		

第八章 Underground Lab			
文档		Notes	
序号	名称	序号	名称
D26	The Pride of Wisdom	N25	Under the Mountain
D27	Variant Postmortem	N26	Morphogenic Formula
D28	Gods and Monsters	N27	Death of the Soldier
D29	Morphogenic Engine Chamber Precautions	N28	Wernicke's Machine
D30	The Modern Prometheus	N29	Billy Hope
D31	Permission to Proceed	N30	Life Support
		N31	Death of Hope

文 初心者 美编 anubis

饥荒游戏		Klei Entertainment	动作冒险
PS4	Don't Starve		日版
	2014年2月22日	本地1人	1576日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上



《饥荒游戏》将玩家丢到荒凉的世界里自生自灭，你可以选择在沙箱世界中慢慢收集资源，构建可持续发展的经济，可以充实装备四处狩猎，也可以直奔冒险模式，挑战各种恶劣的环境。日服 PS Plus 的会员在 2014 年 5 月 20 日前可以免费下载本作的日文版，感兴趣的玩家不妨下载尝试一下饥荒的滋味。

系统说明

基本操作

游戏中很多道具都有多种用途，可以跟其他对象互动，比如按↓键放置陷阱之后，靠近陷阱，用右摇杆选中食材就会多出来一个新按键提示，按←键就能把食材放进陷阱当诱饵。

按键	作用
○	采集、拾取、开箱子等；确定
×	用铲子挖、用锤子砸等特殊动作；取消
△	调查
□	攻击
L1/R1	旋转视角
L2	打开制作窗口；放大地图
R2	暂停游戏并打开道具栏；缩小地图
左摇杆	角色移动；移动制作窗口的光标
右摇杆	选择道具
十字键↑	调查道具栏的物品
十字键↓	丢掉、放置物品
十字键←	靠近对象时，使用道具栏的物品
十字键→	进食；装备
OPTIONS	暂停（存档）
触控板	按下触控板打开地图

世界设置

在开新档的时候可以调节随机世界中的各种元素，为了尽快进入冒险模式，建议把 Day 设置成只有白天，这样就不必担心夜晚的威胁了。另外 Land Branching 选项可以调节地图的分支，分支越多地图的岔路就越是呈现发散状分布。而 Land Loop 选项则是改变道路的走向，会在某种地形中循环。

角色特点

角色共有 3 个基本数值，分别是生命值（心）、饱腹度（胃）、精神值（脑）。

受到攻击、火烧、寒冷造成伤害时减少生命值。时间推移以及各种行动都会消耗饱腹度，降到 0 之后会开始减少生命值。黑夜、雨天、战斗则会影响精神值，导致出现幻觉，周围的怪物也会变异，而冬季还会因寒冷削减生命值。一般只要进食或者戴上花冠、帽子，或者睡觉就能恢复各项数值，但吃错东西的话则会减少。

初始角色只有 Wilson 一个，其他需要在生存一定天数后死亡解锁，天数可累计，但冒险模式中的天数需要通关才计算进去。

Wilson：长出来的胡子有保暖御寒功能，把胡子刮掉可以用来做人偶。

Willow：初始装备是打火机，免疫火伤，站在火旁边会恢复精神值。但精神值太低的话脚底就会生火，并烧着附近的物体。

Wolfgang：生命值和攻击力，还有胃都特别大，饱腹度下降很快。饱腹度还会改变其形态，并影响各项数值。而且在夜晚以及在怪物旁边的时候精神值会下降得更快。

Wendy：她的花在充能结束后可以放到地上，在旁边杀死其他生物，就能召唤出姐妹的灵魂帮她战斗。而且精神值下降得比较慢，但她本身的攻击力很弱。

WX-78：雨天的时候会漏电扣血，影响不大，但黑暗的环境下精神值会大量下降。他有两种特殊能力，被闪电击中时周围会着火，并回复自身血量，还有加速效果，持续大约 1 天。另一种能力则是吃掉零件来增加自身数值。

Wickerbottom：能制造书本，初始带有纸张。书本的功能各异，使用时消耗精神值。她的精神值最大，但无法通过睡觉补充，而且吃坏掉的食物时精神值也会大减。

Woodie：初始自带斧头，这把斧头会说话，而且没有耐久度，砍树的速度也特别快。他砍树时会变身，免疫寒冷，拥有多种工具的能力，但需要消耗各种草木来维持这种状态。

Wes：各项数值下降都比较快。消耗精神值放出身上的气球，气球受到攻击时会连锁爆炸。

Maxwell：生命值较低，但精神值自然恢复。初始自带武器防具，以及一本书。书可以用来召唤暗影助手一起战斗和采集。

地形探索

熟悉每种地形里有哪些资源和威胁，可以事半功倍地达成目的。地形类别可以打开小地图，从颜色和资源图标分辨。游戏的地图非常大，来回采集资源很浪费时间，所以一旦找到了两个以上的关键资源，就可以考虑选为落脚点了。在寻找资源时可以考虑各种互补关系，比如找到猪王和猪群的话，把浆果丛挖过来种下，用浆果喂猪变成肥料，拿来种田，从而循环利用。又比如发现了兔子成群的区域，就可以考虑以陷阱为主，之后再发展农田。

1. **平原**：浅绿色的区域，最基本的食物来源，花、萝卜、浆果主要在这里生成。
2. **森林**：深绿色的区域，可以集中采伐木材，猪群和蜘蛛一般可以在这里找到。
3. **矿区**：淡黄色的区域，矿石为主，找到之后可以一次性集中挖掘。
4. **草原**：深黄色的区域，干草、兔子和牛群为主，一般与矿区相连。
5. **沼泽**：褐色的区域，有许多触手、蜘蛛等，如果没有一定装备就硬打的话会很危险，可以让触手解决周围的怪物。
6. **其他**：在墓地会直接捡到金块，掘墓也有特别的资源。恶魔部件的地形颜色跟周围区域不同，只有一小块。

通常各种地形之间会以虫洞或者道路连接。当看到虫洞的时候，跳进去可以固定地传送到其他虫洞。地图上有两种路，一种是灰色的石块路，另一种是暗灰色的。一般会有一条主道延伸很长一段距离，暗示了整张地图的形状，而小路通常会跨越两种地形。如果路中断了，那么区域大概的范围也可以估计到了，不用走到底，然后可以回到主道，向两侧探索。初期不推荐沿着地图边缘走。在路上走的速度比较快一些，而且沿路走可以更早地发现各种地形、遗物装备以及恶魔部件的位置。

科技制造

除了自带书本的女教授，其他角色都要靠收集资源来慢慢发展科技，才能制造更多的工具。大部分道具都有耐久度。

制造高级物品前，要先做出关键的科技设施，然后靠近设施，制作窗口才会新增物品的选项卡。可以制作的科技设施共有 4 个。下面列出制造物列表，以便初期开发时查找。魔法机器之后的科技树大都为了 Maxwell 而设，对冒险模式的奖杯路线帮助不大，大可不必开发出来。

游戏模式

生存模式

新的游戏会从生存模式开始，如果找到复活点激活之后，死掉可以复活一次。在生存模式下可以自由建设，也可以跟冒险模式一样，找到几个恶魔部件（Crank Thing，Box Thing，Metal Potato Thing，Ring Thing），最后带着探测杖找到 Wooden Thing 开启传送门进入下一个世界。

■初期开荒提示

只靠萝卜就可以迅速填饱肚子，在初始位置附近捡树枝、燧石优先造出斧头和铁镐，然后沿路探索可以发现不少好东西。在大片的金矿区挖矿，运气好的话能在墓地捡到金块，尽早找到金子，入夜前伐木捡草生火。如果发现了比较好的资源区，就可以造科学机器了。

制造初期设备“科学机器”需要金子。只要找到金矿（带金色条纹的大石块），用铁镐就能开采到。而开垦出农田之后，把种子放进去，过一段时间就能收获农作物。

开垦农田最难获取的资源是肥料，初期可以在地图上有牛的地方直接找到，但牛群较少。相对而言，利用猪来生产肥料就更可控。首先要在寻找猪群的途中，顺便收集一些果物和蔬菜，比如萝卜、浆果和红蘑菇是最容易拿到的。然后靠近猪，选中食材按十字键←键给它们喂食，就能捡到肥料。

获得食材之后可以烹调再吃，种出来的作物烹调后可以增加更多的血量，但一般饱腹度不变（玉米还会减半）。所以如果不是血量不足，只要生吃就好了。

熬到后期的话，可以造个锅（3 石块、6 木炭、6 树枝，木炭砍烧焦的树拿到）来煮肉丸，只要 1 肉和 3 蘑菇或者 3 浆果就能做，性价比很高。

在砍树时有可能会出现 BOSS 大树守卫，应尽量避免在大本营有大树的时候乱砍乱伐。

在烹调食物前确保物品栏有空位，否则食物会掉到火堆旁，有可能烧着。

不同种生物会互相敌对，可以利用这点，把成群的蜘蛛、野狗等交给猪来解决。

牛群会发情并攻击靠近的玩家。猪吃多了怪物肉，以及在满月的时候会变凶狠。

见到一根带着独眼的棒可以捡起来，然后会有背包狗跟随，除了存放物品，逃命的时候作为炮灰也是很不错的。

冒险模式

在生存模式找到 Maxwell's Door，就能进入冒险模式。门出现的位置必定会被几棵树包围。恶魔部件和这扇门都可以用探测杖（Divining Rod）找到，制造材料是 1 树枝、4 噩梦燃料（Nightmare Fuel）和 1 零件（Gears）。沿路走遍都找不到门的时候可以考虑做出来探测一下位置。

零件直接打几个 Clockwork 机

	默认	科学机器	炼金机器	魔法机器	暗影机器
Tools	斧头、铁镐	铲子、锤子、干草叉、剃刀	金斧头、金铲子、金镐	无	无
Light	火堆、火炉、火把	无	矿工帽、南瓜灯、提灯	无	无
Survival	普通陷阱	捕鸟陷阱、指南针、背包、伤药、稻草睡垫、雨伞、捕虫网、钓竿	猪背包、蜂蜜药膏、毛皮睡垫、帐篷、暖石	无	无
Food	无	普通农田、蜂箱、晒肉架、煮锅	高级农田、冰箱	无	无
Science	科学机器	炼金机器、温度计、湿度计、避雷针	探测杖、火药	无	无
Fight	草盔甲	长枪、木盔甲、蜜蜂地雷、睡眠吹箭、火焰吹箭、强力吹箭	肉棒、大理石盔甲、头盔、回力标、尖刺陷阱	无	无
Structures	无	箱子、路牌、草墙、木墙	石墙、猪人屋、兔人屋、鸟笼、各种铺路素材、盆栽	无	无
Refine	无	草绳、木板、石块、纸张	无	紫宝石、噩梦燃料	无
Magic	无	魔法机器	无	暗影机器、肉人偶、催眠笛、单人乐队、暗影灯、生命吊坠、精神吊坠、冰杖	暗影剑、暗影盔甲、蝙蝠、火杖、传送杖、传送阵、饥饿腰带、噩梦吊坠
Dress	花冠	耳罩、牛帽、草帽、高帽	养蜂面罩、防寒衣物、隐身帽、羽毛帽、冬帽、步行杖	无	无

器怪物就会掉落，它们会出现在组合恶魔部件的地点，沿路走比较容易找到。单独拉风筝或者远程和陷阱都能轻松解决，不过要注意 Clockwork Bishop，它会放电球一样的远程攻击，颇为棘手。

噩梦燃料有一个比较容易入手的方法，就是用陷阱把兔子捉住，然后将自己的精神值降低，又或者可以用 Top Hat 帽子做出更高级的机器 Prestihatitator，然后用恶魔花制作出来。

生存模式下的所有状态和道具都不会带入冒险模式，而在冒险模式死掉的话，会回到生存模式进门前的状态，再次进入冒险模式的话也只能重头再打。

冒险模式以章节划分，前四章出现的世界的顺序不固定，第 5 个世界 Two Worlds 容易出现在第三和第四章，最后一个世界 Darkness 是固定的。在进入下一章节的时候只能携带 4 个道具，包括建造出来但还没有放置的机器，并继承科技树。冒险模式的任务是在每一章节找齐恶魔部件通关，而每一章节出生点就有探测杖，所以在存活的前提下，要以最需要的道具为目标进行生产。

■冒险指南

Wickerbottom 的前期优势比较大，Wilson 在冬天生存能力高，Woodie 和 Willow 的专属道具对缓解资源紧张有帮助，Maxwell 和 Wendy 在黑夜关卡的生存能力更高，Wolfgang 对食物资源消耗大，只适用于速攻。

机器人角色 WX-78 吃零件获得的数值提升可以继承，对抗饥饿和天气方面性能也比较强，建议用他来进行冒险模式，并选择群岛（Archipelago）开局。在进门后自杀就能出去，反复刷出这个关卡，然后存档。如果有会员上传存档功能就更方便了。

解锁机器人需要生存 48 天，比较一劳永逸的办法就是在生存模式下种地，维持食物供应，做点简单的防具武器直接挂机。

1. 抓紧机会沿路走，可以减少探索的时间。入夜之前找一个可以采集资源的点过夜，晚上的时间也不要浪费，可以趁机做点道具。

2. 注意精神值，初期没有装备的话要顺手捡花。之后可以用稻草做睡垫，但要注意饱腹度会迅速下降。

3. 暂时不需要的东西可以先放下，能够快速生成的物品不要捡，比如灰烬。

4. 在第一关完成科技树，之后不必花费大力气建基地，只要做煮锅（Crock Pot）和肉丸（Meatballs）、鱼块（Fishstick，1 鱼 +1 树枝）就好。

5. 连接地图的位置会有怪物等障碍，做好充分准备再通过，并且永远不要尝试群殴。拉怪单挑，用好陷阱才是王道。

6. 见到海象的话务必杀掉，用掉落的牙来做步行杖，并带到接下来的每一关。

7. 完成传送门后，先把生命值、饱腹度和精神值都填满再离开。建筑物可以造出来并带走，就算不用也能用锤子砸成材料。

Archipelago

群岛关卡，一出来会有恶魔花，不要原地逗留。天气、季候、昼夜正常，最麻烦的是地图分散，只由虫洞连接，穿越虫洞时会扣除 15 精神值。用机器人开局是因为白昼很长，进入虫洞直奔零件，等到数值较低的时候再吃掉。

提示：这关有 6 个岛屿，只有初始的位置是绿地，其余分别会有恶魔部件。每个岛上只有一到两种资源，确保拿到足够的资源再前往下一个岛。

如果初期燧石不够，可以临近夜晚造出火炬，烧树木照明过夜。

A Cold Reception

这关资源比较充足。出生点会有斧头和火堆，白天长度不会超过三分之一，6 天夏季后就会有 3 天冬季。夏季时下雨，减少机器人的精神值，天上会掉下青蛙，不要主动攻击，注意躲避。

提示：这关有可能会找不到燧石，非常麻烦。可以考虑制造回力标。但如果这是第一关，而且蜘蛛区在猪人守卫后方，那么就只好自杀重来了。

趁着夏季赶路，用火把就好，如果树枝太少，就要以火堆为主。要是过了 4 天还没有找齐部件的话，就考虑用陷阱囤积一些青蛙腿，不然冬天会很难过。

用陷阱对付成群的青蛙，它们会集体围攻，而且会打掉你身上的道具，不过运气好的话可以利用附近的猪卫兵之类的怪物迅速解决掉。蛙腿是很好的食物来源。

找到蜘蛛巢穴，收集蜘蛛网。及早做出雨伞（6 树枝、1 猪皮、2 蜘蛛网），有条件可以做暖石（10 岩石、1 铁镐、3 燧石）。

准备多点燃料生火。雨天的火种更容易熄灭。

用多余的 6 个蜘蛛网做帽子缓解精神紧张。尽量不要睡觉，除非手上有大量食物。

经过沼泽触手区后会有一堆石头挡路，准备一些铁镐过去。

King of Winter

这关是永冬，不适宜用来开局。而且以防万一，也最好从上一关继承牛帽。但是这关也容易遇到海象，可以做出步行杖加速，以及海象帽。

开始时周围的树在着火。附近会有遗骸，旁边的斧头和背包记得拿上。里面有暖石和耳罩等图纸。一上来就拿斧头砍烧完的树，获得木炭，然后生火，把暖石丢到火堆旁边，变成橙色再带走。接着可以根据图纸决定下一步要找的素材。

提示：有条件的话可以做多个暖石，放到火炉边轮流用。等铁镐快要坏掉的时候再拿来做暖石。暖石带在身上，人站到火堆边的时候依然有效，但要注意变成白色后会加速冷冻。

在兔子洞附近用陷阱活捉兔子，做耳罩。之后可以用 4 牛毛（杀牛或者等牛睡着时用剃刀采集）、4 蜘蛛网做冬帽防寒并维持精神值。

这关一开始靠萝卜和烤浆果充饥，之后多数时间只能靠肉食生存，用陷阱和铲子挖兔子是比较好的办法。高脚鸟也是一个食物来源，但要小心攻击，用拉风筝的方式可以解决，顺便也可以拿到它们的蛋。牛群会集体攻击，不建议贸然尝试。

发现海象屋的话，以杀海象为重。海象是远程单位，掉落的牙可以做加速步行的手杖，需要材料为 2 金、1 海象牙、4 树枝，并带到每一章节（如果永冬是第一章的话）。

在沼泽附近收割芦苇，可以用来做 2 芦苇、1 狗牙、1 白羽毛的吹箭（Blow Dart），对猎杀海象很有帮助。

7 天的时候有鹿人生成，注意逃跑。

The Game is Afoot

一开始会有个箱子，里面有冬帽和木头。冬天会在第十天之后结束。白天时间只有四分之一，白天和黄昏探路，烤火过夜会比较安全。麻烦的是夜晚成群的蜘蛛，生火时注意远离蜘蛛巢穴。

这关分成 4 个区域。初期位置所在的平原是中心，然后周围 4 个方向分别有蜘蛛、大理石柱、高脚鸟和触手挡住要道，有高脚鸟的方向会有最后的底座，等到把其他部件拿齐了再去。另外会有一个触手区，没有足够的保命物资前不要过去。遇见方尖碑，要先把精神值降低，然后才能通过，所以建议放到最后过去。

提示：确保身上有足够的树枝

和燧石生火御寒。这关有可能早期矿区偏多，草区偏少，尽早开发铁镐找到岩石，做出火炉。

利用各种燃料。这关会有很多牛，肥料可以直接拿来当燃料。松子也是。再不济的话用火把放火烧树，砍掉树拿到木炭补充燃料也行。

前期食物很少，做出1到2个陷阱，用来捉蜘蛛，肉烤了吃，皮肤回血，蜘蛛巢打烂了拿到蜘蛛网用来做其他道具，一举多得。如果附近有高脚鸟，千万不要驻扎。

准备好捕虫网，漫长的夜晚可以捉些萤火虫备用。

遇到鹿人的话，尽量跑，除非你有很好的装备。

见到花就捡，做好花冠和大理石防具（Marble Suit），穿过虫洞有大片森林可以伐木。

Two Worlds

这关分为两个世界，在第一个世界条件充裕，把需要的资源拿到，3到4天后穿过坏掉的虫洞进入第二个世界。

第二个世界条件非常恶劣，而恶魔部件也全都在这里。最好的情况是，把矿工帽带进来，遇到触手一路狂奔。

提示：之后的关卡会更加困难，因此要在第一个世界做好充分的准备。矿工帽是必备的，而且要带到Darkness关卡。

Darkness

本关一直都是黑暗的环境。一开始会有背包，但里面的东西远远不够用，所以上一关的准备尤其重要。通过之后，最后一关的Checkmate只要一直走就可以了。

提示：利用初始材料造草帽，捉萤火虫造出矿工帽照明。灯灭了可以用萤火虫补充。

带上铁镐清理挡路的石头。盔甲必备，免得被触手虐死。

遇见方尖碑要探测恶魔部件的位置，捡恶魔花降低精神。在方尖碑前吃恶魔花直至其消失才能通过。方尖碑会让精神值逆向改变，精神值越高，接近时减得越厉害。

森林中的大片蜘蛛巢不妨放火烧掉。

除了肉丸，这关的另一个食物来源是池塘。发现池塘可以钓鱼。

奖杯

奖杯总数	10	铜杯	7	银杯	1	金杯	2	白金	0

难度	8/10
所需时间	约30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
其他需求	无

作为生存游戏，本作的上手难度较大，尤其是冒险模式，而且奖杯获取方法有些特别。除了两个角色解锁和两个制造类的奖杯外，其余奖杯都只会在累计达到或超过对应生存天数后死掉时跳出来。所以第一个目标是累计生存48天，解锁机器人WX-78。在这之前尽量避免战斗，否则前功尽弃，就得再开新档了。另外，理论上至少通关2次可以拿齐奖杯，但实际上由于这是个沙箱游戏，角色Wes的解锁依赖于地图随机，所以这个“通关”次数并不能准确代表完成游戏流程的次数。

在开新档的时候把世界设置中的怪兽全部设成无，季候设成只有夏天，昼夜设成只有白天。靠种地就能存活80天，实际上顺便也可以把两个金杯完成。

之后用生存模式解锁的机器人通关冒险模式，在找最后一个角色Maxwell的途中，有可能会找到倒数第二个角色Wes，而在这个过程中也可以收集到最后的金杯所需要的材料。甚至更极端的方法是，直接以冒险模式为目标，在解锁Maxwell和Wes的同时顺带把其余角色都解锁，但是建议还是从生存模式开始，熟悉了玩法再进冒险模式比较好。

The Firestarter 铜杯

取得条件：解锁Willow
奖杯说明：存活8天。

The Strongman 铜杯

取得条件：解锁Wolfgang
奖杯说明：存活16天。

The Bereaved 铜杯

取得条件：解锁Wendy
奖杯说明：存活32天。

The Soulless Automaton 铜杯

取得条件：解锁WX-78
奖杯说明：存活48天。

The Librarian 铜杯

取得条件：解锁Wickerbottom
奖杯说明：存活64天。

The Lumberjack 铜杯

取得条件：解锁Woodie
奖杯说明：存活80天。

The Silent 铜杯

取得条件：解锁Wes
奖杯说明：Wes只会在冒险模式的第3个随机关卡出现，而且不能是Two Worlds，容易错过。带着铁镐，装备足球帽、大理石盔甲去，找到如下图的地形。把Maxwell的雕像打烂并干掉出现的机器怪物即可。

The Puppetmaster 银杯

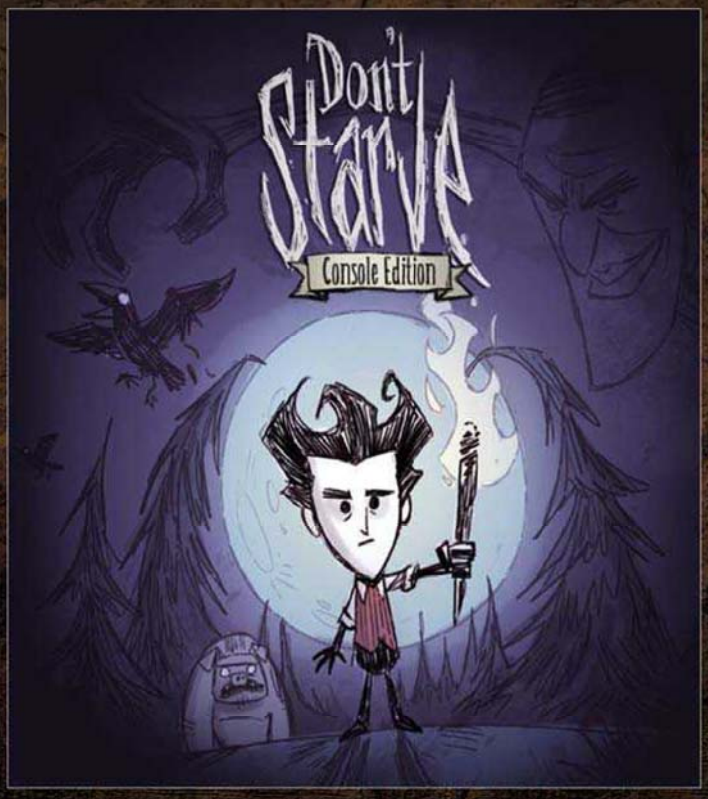
取得条件：解锁Maxwell
奖杯说明：完成冒险模式。请参考上文冒险模式部分。

Look on my Works, Ye Mighty 金杯

取得条件：造出Accomploshrine
奖杯说明：前提是拥有科学机器和炼金机器。制造所需要材料为1石块、10金块、6零件。零件要打机械怪物（Clockwork）掉落。

...and Despair! 金杯

取得条件：使用Accomploshrine的次数达到725次
奖杯说明：辛苦造出一个奖杯，然后对着它重复（一直按住就行）按键725次就能解锁，大概需要10分钟。从这两个金杯的命名可以看出，开发商对奖杯系统有着不小的怨念。只是从结果来看，这股怨念最终发泄到了玩家的身上……



MENU

光盘目录

特别提示：本光盘中收录的 720p 高清影像请使用电脑观看
您也可以使用带有 DVD 播放功能的设备播放

特别收录

如龙 维新
幕末的哲学生活

神偷
全收集

出击飞龙
全奖杯相关收集

潜龙谍影 V 原爆点
全 XOF 勋章收集

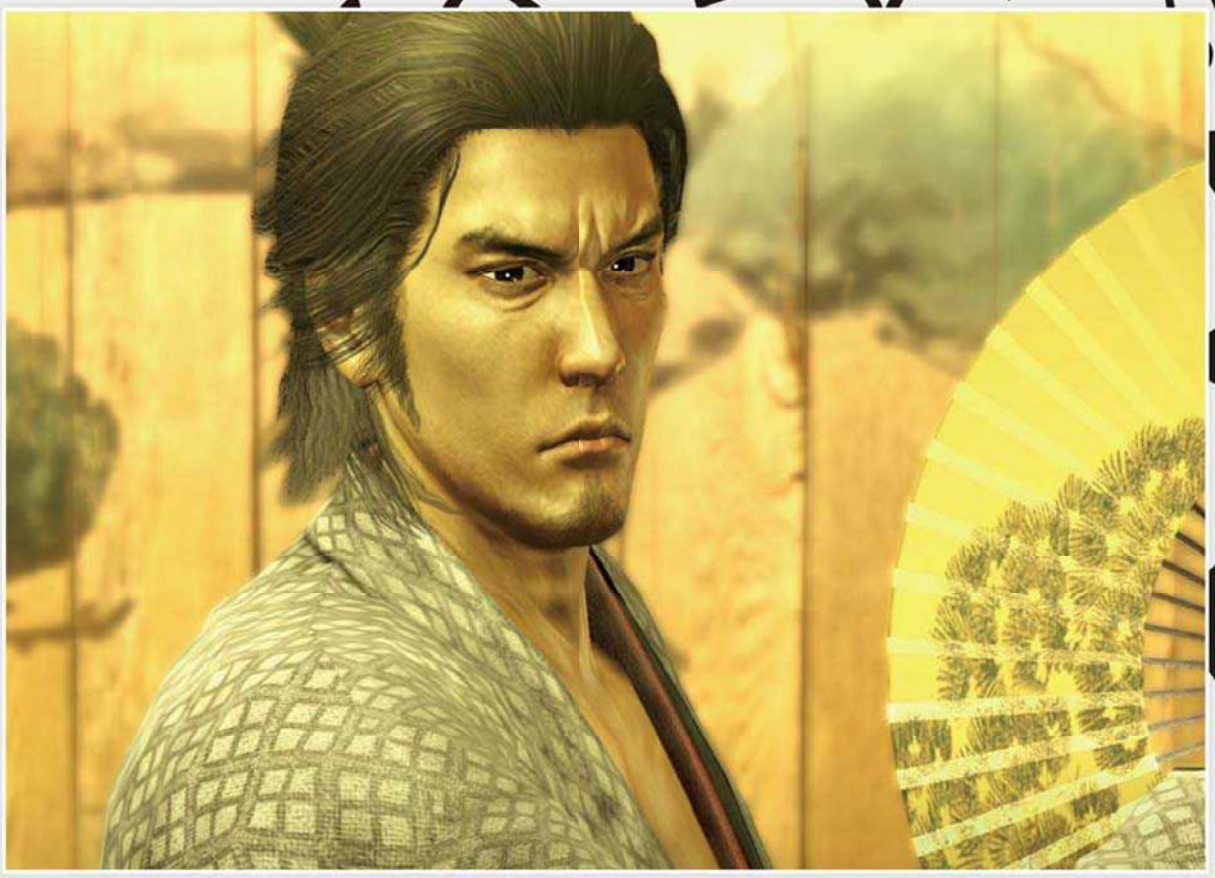
新作影像集锦

阿比逃亡记 新纪元
阿兹特兹
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
变形金刚 暗火燎原
刺客信条 大革命
德军总部 新秩序
福尔摩斯的罪与罚
监察风云
教团 1886
进化
龙之世纪 宗教审判
谋杀 灵魂嫌疑犯
湮灭之光
中土 摩多暗影

本期光盘特别附赠

《PS4 专辑》收录了近期公开的最新 PS4 游戏影像以及精彩的视频攻略，其中新作影像内容可在 PC 或 PS3 上直接播放。而特别收录内容除《如龙 维新》外均为数据内容，大家可以通过 PC 打开，在光盘根目录下的“特别收录”文件夹中即可找到。此外，光盘中还收录了本期制作了攻略的游戏的奖杯图供大家收藏和鉴赏。

特别说明 DVD 光盘为 16:9 宽屏显示，建议您使用宽屏电视观看，并选择满屏拉伸模式，以便获得最佳的视觉体验。



PS4专辑

VOL.2 PS4 SPECIAL

-攻略宝典-

如龙 维新

无名英雄 再来者

神偷

乐高 霍比特人

出击飞龙

自然法则

潜龙谍影 原爆点

-下载佳作-

OUTLAST

饥荒游戏

-情报整合-

PS4新闻中心

-独家特企-

攀越世界之巅

顽皮狗30周年纪念

墨菲斯计划

“梦”想成“真”

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

PS4专辑光盘定价：35.00元

本手册随盘附赠不能单独销售